POČÍTAČOVÉ HRY A SHAREWARE
CD-ROM PRO PC, AMIGU A MACINTOSH

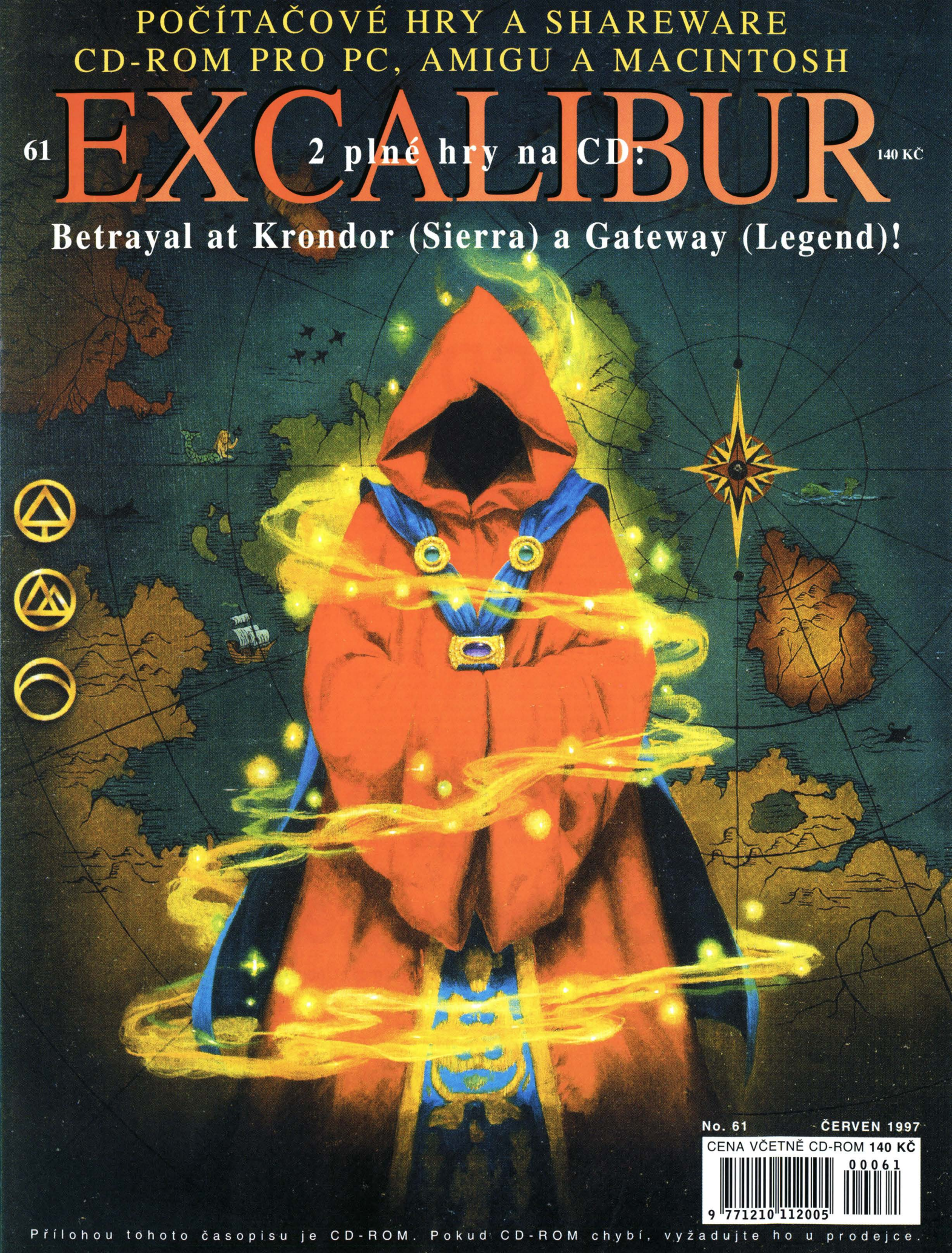
EXCALIBUR

61

140 KČ

2 plné hry na CD:

Betrayal at Krondor (Sierra) a Gateway (Legend)!



No. 61 ČERVEN 1997

CENA VČETNĚ CD-ROM 140 KČ

9 771210 112005 00061

Přílohou tohoto časopisu je CD-ROM. Pokud CD-ROM chybí, vyžadujte ho u prodejce.

Letní výprodej

Využijte mimořádné slevy, kterou jsme pro vás připravili! Nyní máte jedinečnou možnost mít doma téměř všechny Excalibury, které kdy vyšly, a vychutnat si celých sedm let vývoje Excaliburu! Naše nabídka je časově omezená - platí pouze do konce srpna!

Excalibur + CD série jen 250 Kč!

Neměli jste 140 Kč, abyste si mohli koupit Excalibur + CD? Tak dnes by to jít mohlo. Pět Excaliburů + CD 56 - 60 vás totiž dnes přijde na pouhých 250 Kč (za jeden Excalibur + CD dáte pouhých 50 Kč!!!). Chcete-li pouze jednotlivé kusy, pak vás přijdou na 100 Kč - to také není špatné.

75 Kč

Excalibur CD 50 Cena 75 Kč. **PC:** Air Power, Buried in Time, Chronomaster, The Dig, Dr. Drago's, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, Prisoner of Ice, Roger Wilco - SQ6, Witchhaven, Worms.

75 Kč

Excalibur CD 52 (CD-ROM magazín 1) Cena 75 Kč. **PC:** Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched Earth. **MAC:** File Typer, Graphic Converter, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Swoon, Zap'T'Balls... **AMIGA:** LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Callenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA...

Mnohasetstránkový Excalibur na CD! Hra o video „Poborský dal góla". Přes 1000 programů!
PC-hry-dema: Age of Rigles, Albion, Cyberkid, Daey Thompson's Class Decathlon, Fighter Duel, Gearheads, Greed, Iron Blood, Mudwall, PBA Bowling, PGA Golf '96, Piranha, Quake 1.0, Rebel, Retum Fire, The Settlers II, Shattered Steel, Subspace, Total Mania, Total Slaughter, Virtual Snooker.
AMIGA-hry-dema: AB3D, Ballunacy, Boulderdash 3D, BorisBas, Breathless 1.1, Desert Apache, Final Uni, Nemac IV 3D T 1.1, Capital Punishment demo 5.0, Putty Squad, Slam Tilt, Speed!!!, Teeny Weenys, Ten Agent, Tomcat, Trapped. *Funguje na CD-32 + Paravision.*
MACINTOSH-hry-dema: A-10 Attack!, Civilization, Flashback, Marathon II, Sim Ant, Sim Earth Explorer, Sim Life, Warcraft, Tubular Worlds, Warlords II, Wing Commander IV.

100 Kč

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)	
Excalibur + CD série	= 250 Kč
poštovné a balné	= 30 Kč
příplatek doporučeně	= 20 Kč
CELKEM	**300 Kč**

PC-602 MB-hry-dema: 3D Ultra Pinball II, Archimedian Dynasty, Gene Wars, Larry VII, Lords of Realms II, Pinball Construction Kit, Screamer II, Syndicate Wars, Swiv 3D, Take your Best Shot, Warwind.
AMIGA-47 MB-hry-dema: Antz, Black Dawn II, Genetic Species, Hideous, Mega-Typhoon, P.L.E.B.s, Scions of a F.W. - Almagica, Stratego, Thunder Dawn, Turbo Lode II, Uropa II, Valhalla 3 Demo... a dalších několik set programů. *Na A500-A4000 přímo spustitelné, nefunguje na CD-32.*

75 Kč

100 Kč

PC-529 MB-hry-dema: Admiral: Sea Battless, Banzai Bug, Beavis and Butt-head in Little Thingles, Blam! Machinehead, Blast Chamber, Blue ICE, CaveWars, Close Combat Trial, The Elder Scrolls: Dagerfall, Daytona USA, Destruction Derby 2, F22 Lightning 2, Fragile Allegiance, Hyper Blade, iM12A2 Abrams, Mind Grind, Realms of the Haunting, Santa Slayer, Simcopter, SimTunes, Tomb Raider, TriTyst, Virtua Squad... a dalších 134 shareware programů a her.
AMIGA-71 MB-hry-dema (celkem 15): Bograts, Bounty Hunter, JET-Pilot, Myst, Slipstream, Torque, Wendetta 3D, White Rabbits, Worms - The Director's Cut... a dalších několik set programů. *Funguje na CD-32 + Paravision.*

75 Kč

100 Kč

PC-554 MB-hry-dema: Atlantis, Ecstatica 2, Fallen Haven, Great Battles of Alexander, Jack Nicklaus 4, KKND, MDK, Tomb Raider - nové úrovně a dalších 121 programů, z toho 26 sharewa-re her. Elektronický časopis KELT, čísla 1 - 3.
AMIGA-87 MB-hry-dema: 6-Tris, AMPU 1.0, Beasties, BumOut, Blobz, Deface, Genetic Species New Demo, Final Splatt, Frontal Assault, Marathon, Cephalotron, Iceburg, Mr. Ufo, Nobochi, Robot World, Scions Preview II, SnakeMan, Survive, Testament 2.0, The Strangers, Tin Toy, Tiny Trops a dalších několik set her a programů. *Funguje na CD-32 + Paravision.*

75 Kč

100 Kč

PC-510 MB-hry-dema: Blood 0.99, Interstate, Necrodome, Outlaws, Perfect Weapon, Power F1, Prokletí Eridenu, Settlers 2 Gold Edition (The), Skull Quest 2, Theme Hospital... Celkem 66 programů, z toho 13 shareware her. Elektronický magazín C-Image číslo 1.
AMIGA-86 MB-hry-dema: Albion, Alien F1, Evil's Foom, Flyin' Hi, Lords of ROme, Powder, Wheels on Fire, Trapped II - Perty Demo, Genetic Species April Demo a dalších několik set programů. *Funguje na CD-32 + Paravision.*
Macintosh-45 MB-hry: Dome Wars, Doom shareware, Enigma 1.3, Spectre Supreme... **Macintosh-užitkové programy:** Disinfectant, PopupFolder, Stuffit Lite 3.6, ZipIt 1.3.7b10... celkem 46 programů

75 Kč

100 Kč

CD k Excaliburu série jen 190 Kč!

Doplňte si své Excalibury o CD! Tato nabídka je určena hlavně pro ty, kteří mají objednán Excalibur bez CD. Můžete tak mít CD k Excaliburu 56 - 60 za pouhých 190 Kč, tedy jedno CD za 38 Kč! Můžete si také dokoupit jednotlivá CD, kus za 75 Kč.

Jak získat nabízené tituly?

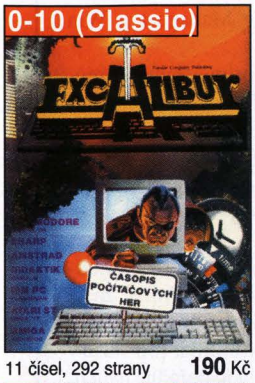
❶ Nejprve si vyberte z naší nabídky. ❷ Na zadní část složenky typu C do *„Zprávy pro příjemce"* napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočtěte ještě příplatek 20 Kč. ❸ Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ❹ Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou. Dotazy a připomínky volejte na tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)	
Excalibur 20-27,50	= 100 Kč
Excalibur 14	= 40 Kč
Excalibur + CD série	= 250 Kč
poštovné a balné	= 30 Kč
příplatek doporučeně	= 20 Kč
CELKEM	**440 Kč**

Excaliburů

platí pouze do konce srpna 1997

Excalibury téměř zadarmo

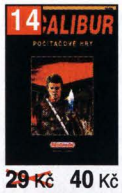


11 čísel, 292 strany **190 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**



~~29 Kč~~ **40 Kč**

~~29 Kč~~ **10 Kč**

~~29 Kč~~ **10 Kč**

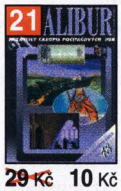
~~29 Kč~~ **10 Kč**

~~29 Kč~~ **10 Kč**

10 Kč

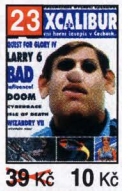
~~29 Kč~~ **10 Kč**

10 Kč

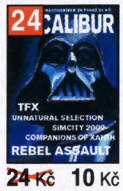


~~29 Kč~~ **10 Kč**

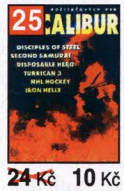
~~39 Kč~~ **10 Kč**



~~39 Kč~~ **10 Kč**

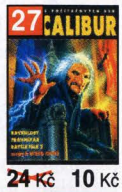


~~24 Kč~~ **10 Kč**



~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**



~~24 Kč~~ **10 Kč**

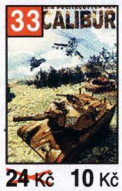
~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**



~~24 Kč~~ **10 Kč**

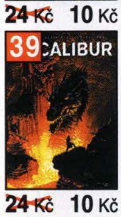
~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**



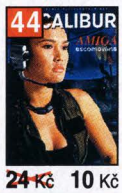
~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

~~24 Kč~~ **10 Kč**

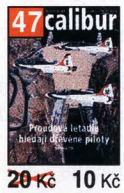
~~24 Kč~~ **10 Kč**



~~24 Kč~~ **10 Kč**

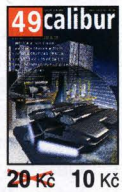
~~20 Kč~~ **10 Kč**

~~20 Kč~~ **10 Kč**

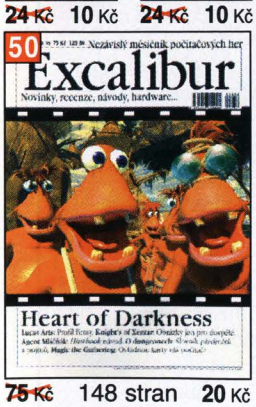


~~20 Kč~~ **10 Kč**

~~20 Kč~~ **10 Kč**



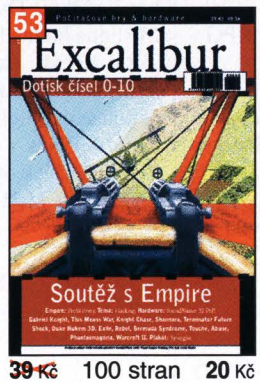
~~20 Kč~~ **10 Kč**



~~75 Kč~~ 148 stran **20 Kč**

~~85 Kč~~ 148 stran **20 Kč**

~~39 Kč~~ 100 stran **20 Kč**



~~39 Kč~~ 100 stran **20 Kč**

39 Kč

20 Kč

40 Kč

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)

Excalibur Classic	= 190 Kč
Excalibur 14	= 40 Kč
Excalibur 15-25	= 110 Kč
poštovné	= 30 Kč
doporučeně	= 20 Kč
CELKEM	**380 Kč**

Velká série Excaliburů

Excalibur 0 - 54 (kromě 14, 18 a 18+) jen 490 Kč!

Nejvýhodnější nabídka v historii Excaliburů! Najednou můžete mít téměř všechny starší Excalibury včetně Excalibur Classic a to za zlomkovou cenu - původně dohromady stály 1444,50 Kč, dnes za ně zaplatíte pouze 490 Kč + 50 Kč poštovné a balné. Zásilka bude zabalena v pevné krabici a zaslána jako balík. Tím je vyloučeno nebezpečí poškození nebo nedoručení zásilky. A proto neváhejte!

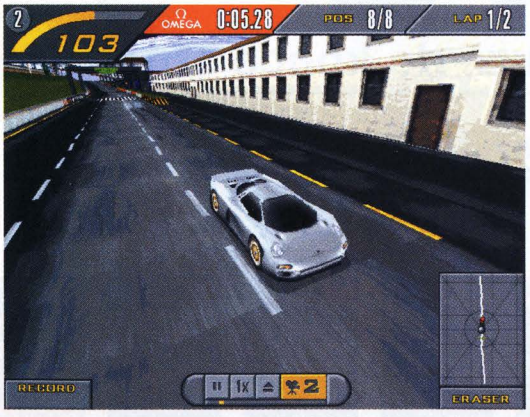
ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)

Velká série Excaliburů	= 490 Kč
balík	= 50 Kč
CELKEM	**540 Kč**

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)

Velká série Excaliburů	= 490 Kč
Excalibur 14	= 40 Kč
balík	= 50 Kč
CELKEM	**580 Kč**

CD-ROM EX61



Tento seznam obsahuje pouze některé nejlepší ukázky z her a programů, na CD je jich ovšem daleko více. Jsou zde různé utility pro zvukaře, grafiky, plánovače a jedna i pro lékaře-amatéry. Jsou zde dema nejnovějších her jako např. Need for Speed 2, The Neverhood, Pandemonium a spousty dalších. Nechybí ani tolik oblíbené druhy logických her jako solitairy a různé puzzle. Zkrátka, máte z čeho vybírat.

Hry pro PC:

DOS

Absolute Pinball - Další skvělý pinball od 21st Century.
Blood Map Editor - Pokud si myslíte, že na Blood ještě neexistuje žádný map editor, tak zkuste tento.
GateWay - Perfektní adventura pro náročné hráče - **Plná verze!!!**
Betrayal at Krondor - Klasika mezi RPG - **Plná verze!!!**
Shadow Warrior - Máte rádi Duke Nukem 3D? Tak si k němu přimyslete šikmé oči a nějakou tu hvězdici za pasem a máte Shadow Warriora.
Z.A.R. - DOOMovka v Comanchovské fraktálové krajině. Ruští autoři si dali opravdu záležet.

Windows 3.1

Aworld: Metropolis - počítačová obdoba hry monopoly. Dokonalá SVGA grafika.
PogoDreams - Nenechte se zmást, nejedná se o hru pogo, ale o další zpracování tetrisu.
Pretty Good Solitaire - Kolekce neuvěřitelných šedesáti solitairů pro Windows 3.1.
WinBlocker - Další tetris, ale tentokrát se bude i trochu střílet.

Windows 95:

Diana Gruber's 3D Casino Las Vegas - Nemáte dost peněz, abyste se vypravili do kasína? Tak si zahrajte tuto hru.
ArmorGeddon - Hříčka s malilinkatým tančíčkem, s kterým ničíte malilinkaté nepřátelíčky.
Axelerator - Zapomeňte na pravidla silničního provozu. S kulomety a dalšími hračičkami je silnice jen vaše!
Atomic Bomberman - Předělávka DynaBlastera na SVGA. Klasika mezi klasikami, hra až čtyř hráčů na jednom PC.
Machine Hunter - Reloaded v mnohem lepším kabátě. Skvělé efekty a rychlá grafika. Dokonalá hra světel a stínů.
MotoRacer - Naprosto dokonalé závody motorek. Road Rash se může jít zahrabat. Electronic Arts se zase vytáhli.
The NeverHood - Adventura, na kterou byly spotřebovány tři tuny modelíny. Nádherná grafika a animace. A to vše ve světě, který je celý z modelíny.
Need for Speed 2 - Závody nejlepších silničních aut, které kdy spatřily světlo světa. Uvidíte nepopsatelnou grafiku a zažijete super hratelnost. Hra dvou hráčů s rozdělenou obrazovkou.
Outpost 2 - Vesmírná strategie s lepší grafikou než minulý díl. A hratelnost? Nevím, nevím.
Pandemonium - Nová generace 3D plošinkovek právě přichází. Skvělá grafika, celkem vtipný příběh a velice slušné zpracování.
Terracide - Pokud jste si mysleli, že Descent nejde překonat, tak se velice mýlíte. Terracide vám to dokáže.
Time Warriors - Hra ve stylu Soul Blade nebo FX Fighter. Celkem slušná grafika a zvukové efekty. Ovšem požadavek na Matrox Mistique hodně lidí odradí.
Total Recall - Jestliže si myslíte, že hrdinou této hry je Big Arnie, tak se velice pletete. Zde je pouze pár logických her pod Windows.
ZombieWars - Hra ve stylu Duke Nukem 2D II. Panáček o(d)zbrojený až po uši a spousta mrtvých, kteří si rádi pokecají.

Nehry pro PC:

DOS

Diář - Velice pěkný český diář, obvzláště oblíbený v redakci (v jaké? -ml-).
Fast CD - Šikovná aplikace pro DOS s pěkným prostředím. Přehrává všechny druhy CD. Už žádné drahé hi-fi věže.
Neopaint - Nová verze populárního kreslícího programu. Je velice podobný Paintbrushi pod Windows, ale má daleko více funkcí.

Windows 3.11

ColorForms Computer Fun Set - Další grafický program, pokud nemáte na drahý Photoshop, pak toto je jediné řešení.
Medical Health Doctor - Zvláštní domácí doktor, takže páni z nemocnice, Excalibur pamatuje i na vás.

Windows 95

Bio-Rhythms - Pro příznivce biorytmů to nejlepší. Ale nevím nevím, toto má i nová M602.
Fire Hand Amber - Prohlížeč obrázků mnoha formátů se stylem File Managera z Win 3.11.
Fractale - Editor celkem príma fraktálů, můžete si vytvářet velice oblíbené kruhy v poli.
Juke Box 95 - Juke Box je taková hraci skříňka, tentokrát pro Windows 95.
Lesson Planer - Něco jako diář nebo schedule. Krásně rozplánovaný celý život, no není to nádherná představa.
Midi Machine - Tento program na MIDI hudbu je sice jen shareware, ale myslím si, že se skvěle vyrovná profesionálním programům.
Sound Gard - Opět jedna utilitka pro mistry zvukaře, ovšem je nutno se v ní pořádně naučit.
Win Exit - Je to sice divné, ale pořád se objevují programy pro ukončování Windows. Je vidět, že Win95 jsou velice ošemetný program.

POZOR POZOR!!!

Kromě těchto sharewarových programů a dem her se na tomto CD nalézají dvě plné verze starších her, které firmy uvolnily k bezplatnému používání:

Betrayal at Krondor - U této hry bych asi použil hodně superlativ a kladných přívlastků, ale to by zabralo několikastránkovou recenzi. Jde o jednu z nejlepších RPG, která byla v roce 1993/94, kdy vyšla, snad nejoblíbenější. Proto se v dnešní době dočkala pokračování. Hru musíte spusti s dostatkem volné paměti EMS a 19 MB na vašem HDD. **Výrobce:** Sierra. **Návod:** Excalibur 18+.
Gateway - Jedná se opět o jednu krásnou starší hru. Jde o sci-fi adventuru, ve které máte vyčistit město od „špíny". Hra je ve stylu pohybu po oknech, výhled je v pravém horním rohu a okolo máte různé funkční tlačítka a systémy. Ovšem jestliže se do této hry pustíte, počítejte s tím, že není zrovna lehká. Také vyžaduje hodně volné EMS a 7 MB na HDD. **Výrobce:** Legend.
Redbaron - Tuto hru jsme kvůli licenci nemohli vložit na naše Cover CD, ale celou volně šiřitelnou verzi si můžete stáhnout na této internetovské adrese:
ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/funstuff/soubor se jmenuje **redbrn.exe**

AMIGA A MACINTOSH

Tak tento výběr je pouze pro PC. Ale **Amigisté** a **Macintosháci** nemusí být zklamaní. I pro ně jsou zde desítky MB různých aplikací, her a programů.

EXCALIBUR 61

Vážení čtenáři!

Vítám vás u Excaliburu 61. Mám pro vás samé dobré zprávy. Nejlepší na tom všem je (alespoň pro mne), že jsme pravděpodobně sehnali nového šéfredaktora, který již začal sestavovat příští číslo. Kromě šéfredaktora má Excalibur i nové autory (Jakub Dvořáček, Pavel Pluháček, Jan Kálal a Martin Tuček), s jejichž výtvory se budete postupně seznamovat.

Toto číslo opět zaznamenalo zpoždění, které máme v úmyslu dohnat v období září - prosinec tak, abyste si na konci roku mohli odškrtnout dvanáctý letošní Excalibur.

Další dobrou zprávou je to, že tím, že nadále nebudu šéfredaktorem, se budu moci plně vrhnout (!) na tvorbu OS Arthur pro Excalibur CD. Na starosti budu mít koordinaci vývojového týmu Arthur (grafik, hudebník, programátor, kompozitor...). Takže nadále nečekejte v Excaliburu nějaké senzace, snad v zářiovém Excalibur CD demoverzi OS Arthur.

S dalšími dobrými zprávami vás seznámí nový šéfredaktor Excaliburu v příštím čísle.

Martin Ludvík, vydavatel

Cover: Betrayal in Antara, © Sierra, 1997

rubriky

5 úvodník
6 dopisy
8 novinky, hitparáda
41 plakát SANDWARRIORS
42 plakát IMPERIUM GALACTICA
52 když vypnou proud ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
58 hacking ZÁSEK DO ŽIVÝHO II.
60 volná řeč VIRTUÁLNÍ REALITA 2
61 chechty
64 rozhowor - nerozhowor SÍLA PENĚZ ANEB JAK TO VIDÍ BBS
65 volný čas RECENZE KNIH A FILMU
82 soutěž, co příště?

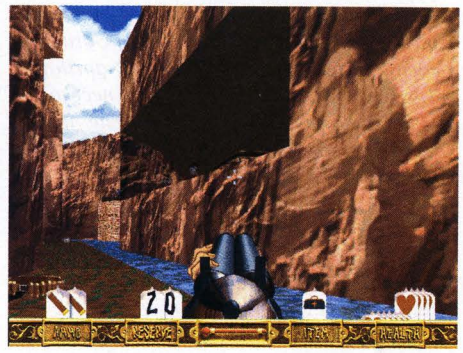
jak dál?

58 Build - Duke Nukem 3D editor - *2. díl*
66 Civilization 2 *návod*
69 Poslední pomoc
78 Sensible World of Soccer - *rady a triky Amiga*
76 Swigridova Kletba *návod*
66 Ultima VII - part two *návod - dokončení*
72

recenze

PC

18 Ark of Time
adventure
21 Banzai Bug
simulátor - létající brouk
45 Battlecruiser 3000 AD
akční - simulátor - sci-fi
40 Cave Wars
strategie - turn-based - fantasy
38 City of Lost Children (The)
adventure - děvčátko
18 City of Lost Children (The)
adventure - děvčátko
20 Darklight
simulátor - sci-fi - vesmír
32 Formula One 3Dfx
simulátor - formule
49 Harvest of Souls
logická - adventure
50 Lomax
akční - arcade
48 M1A2 Abrams
simulátor - tank
46 Need for Speed II
simulátor - závody
36



25 Neverhood
adventure
22 Outlaws
akční - kovbojská
39 POD
akční - automobilové závody
28 Redneck Rampage
akční - vidle
37 Reloaded
akční - střílečka
26 Sandwarriors
akční - simulátor - sci-fi
47 Silent Hunter 2 patrol disk
simulátor - ponorka - data disk
34 Theme Hospital
strategie - provoz nemocnice
30 Versailles
adventure - historie

AMIGA

52 Chaos Engine 2 - Player 1 Vs. Player 2
akční - logická - deathmatch
56 Teresa
simulátor - interaktivní erotika
57 Tommy Gun
akční - sniperovka
54 Wheels on Fire
závody - 3D auta

EXCALIBUR. Časopis počítačových her. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Martin Ludvík (-ml-). **Autoři PC:** Karel Florian (Karel), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Pavel Pluháček (Bouchetty), Jan Kálal, Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle), Marek Růžička (Marek), Jakub Dvořáček (Jake), Jan Nevěděl (Lobin XXV), Zdeněk Schneider (Twinsen), Vojtěch Lacina (Taurus z Nemedia), Milan Marenčák (Case). **Šéfredaktor Amiga sekce:** Josef Komárek (Joe). **Autoři Amiga:** Jan Komárek (Honza), Jan Toužimský (JayTee), Martin Tuček (Martin), Jan Kleisner (JKL). **Excalibur na Internetu:** www.excal.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Inzerce:** Martin Ludvík, tel.: 02/667 123 15-6. **Grafika, DTP, www:** Excalibur. Z dodaných imprimovaných litografií vytisklo Česká typografie, a.s. Podávání novinových zásilek povoleno ŘPP Praha č.j. 727/96 ze dne 22. 2. 1996. MK ČR 5786, MIČ 47129. Vydavatel: Martin Ludvík (-ml-). **Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1997.**

0 až 29 ★ nepoužitelné 30 až 49 ★★ pochybné 50 až 69 ★★★ solidní 70 až 89 ★★★★ velmi dobré 90 až 100 ★★★★★ neodolatelné

D O P I S Y

Vážený Excalibure! Jsem Váš věrný čtenář už od jedenáctého čísla a musím říct, že se kvalita Excaliburu, až na pár čísel, zlepšuje. Prostě perfektně si počtu. Poslední dobou jsem začal

Milý Excalibure, v čísle 60 mě velice zaujala hra Tubra Ubra 2. Rád bych získal nějaké další informace o této hře. Zejména bych rád zjistil, kde se dá sehnat, protože v žádném games shopu ji nemají a ani v žádném katalogu jsem neviděl ani zmínku. Jinak číslo 60 bylo opravdu zajímavé, líbí se mi především, že se snažíte napsat i o něčem jiném než jen o počítačových hrách, i když to by mělo být vždy na prvním místě.

S pozdravem P. B.

*Ano, nejste první čtenář, který se nám kvůli Tubře Ubře 2 ozval. Jelikož někteří podnikli toho podnikli k sehnání Tubry Ubry 2 tolik, musím se Vám k něčemu přiznat. Tubra Ubra 2 byl jeden „menší" žert v opožděném aprílovém čísle Excaliburu. Každopádně jsem nečekal, že vzbudí takový ohlas. Proto se ještě jednou omlouvám a doufám, že alespoň někdo můj žert pochopil. —**Twinsen***

Zdravím redakci! Máme jeden malý problém. Hrajeme Civilizaci 2 a stále se nám nedaří uspět bez čítů proti mnohonásobným přesilám dalších civilizací. Rád bych kdyby jste mohli připravit nějaký menší návod. Já i můj bratr máme potíže hlavně s panikou ve městech a s vynalézáním. **Michal a Vlastimil Dvořanovi**

*S tímto problémem se na nás obrátilo čtenářů více, tak jsme se rozhodli, že vám vyjdeme alespoň z části vstříc. Nyní jsme se rozhodli otisknout strom civilizačních vynálezů a několik rad, které by vám měly trochu pomoci orientovat se ve vědě. Pokud se nám ozve více čtenářů, otiskneme kompletnější rady v některém z příštích čísel.—**Twinsen***

Vážená redakce Excaliburu. Ještě jsem do žádného časopisu nepsal, ale kvalita Excaliburu 59 mě k tomu přiměla. Jste naprosto skvělí a konečně jste se přiměli k tomu udělat na CD kvalitní instalační program. KELT - super super super. Chechty. U nich jsem se smál ještě hodinu po přečtení. I přes to vše k Vám mám pár výhrad.

1) Velice opožděná recenze na Albion. Nemá snad cenu psát recenze na hry tak staré.

2) Jaký je rozdíl mezi Worms plus a Worms United? Mě to přijde jako ta samá hra.

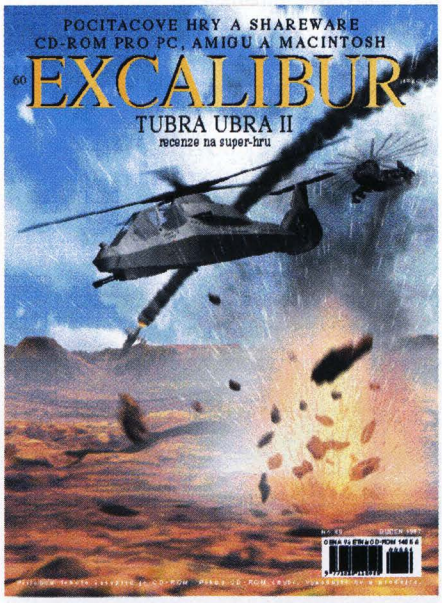
3) Co ta hrozná povídka Mechwarrior?

4) Test CD-ROM. Koho zajímá, že přenese 30 MB za 53 sekund?

Toť vše a držte se, Váš **Jiří Třešňák**

***Ahoj, Jirko.** Jsme velice potěšeni, že se ti Excalibur líbí a doufáme, že jeho kvalitu budeme nadále zvedat. Nyní k tvým poznámkám.*

1) S recenzemi to je velmi obtížné, je cílem všech časopisů počítačových her sehnat recenze co nejdříve, většinou se nám to podaří, ale někdy se stane, že nových her tolik není a tak



musíme sáhnout k poněkud starším titulům z úrodnějších období, to je i případ hry Albion.

2) Rozdíl mezi Worms+ a Worms United je opravdu minimální, ale přesto jsme Vás chtěli seznámit s další novou hrou, ať už se liší jen trochu.

3) Kvůli tobě jsem si povídku Mechwarrior přečetl a musím říct, že zase až tak špatná není. No každému se líbí něco jiného.

*4) Je pravda, že to asi nebyl nejšťastnější způsob testování. Do příště se snad zlepšíme. **—Twinsen***

Vážený Excalibure! Jsem Váš věrný čtenář už od jedenáctého čísla a musím říct, že se kvalita Excaliburu, až na pár čísel, zlepšuje. Prostě perfektně si počtu. Poslední dobou jsem začal zjišťovat, že mi většina her na vašem CD nechodila a tak jsem si koupil nový počítač K5-166 MHz, 32 MB RAM a 17" monitor a povím Vám, bomba, jak to všechno chodí. Proto jsem si už Excalibur i s CDčkem předplatil na další rok. Jsem rád, že se nezabýváte jen počítači a máte i stránku kultury, kterou byste ale mohli rozšířit alespoň tak na dvě strany. Mohli byste také psát o Playstationu a více o hardwaru. Oddaný čtenář **M. R. z Písku**

Díky za podporu, každopádně se snažíme, aby Excalibur byl co nejlepší. Naše CD většinou šlape bez jakýchkoli problémů, ovšem pokud máte dostatečný hardware. Tvůj nový počítač bude alespoň na několik měsíců(let) dostatečnou zárukou spustitelnosi většiny her. S playstationem je to menší problém, protože jej vlastní jen málo lidí, ale určitě se k němu vrátíme v některém z dalších čísel.
—Twinsen

Ahoj Martine Ludvíku, z celého svého širokého srdce celé redakci a za redakci tobě moc a moc děkuji za zaslané CD Fuzzy's World. Bylo to obrovské překvapení a určitě nemusím plýtvat inkoustem na popisování, jaké rozměry měla moje radost.

Tohle poděkování ti píšu proto, abyste tam u vás věděli, že jsem nejen milá, vtipná a chytrá, ale k tomu ke všemu i slušně vychovaná a jak jsem napsala, protože jsem doopravdy ráda.

Až zas budu něco vědět, ráda olíznu známku a přilepím ji na obálku s adresou Excaliburu.

Tak ti a ostatním přeju hodně zdraví, když už je to jaro (z okna vidím, že je tam pěkně slunečno) nějakou tu lásku a též spoustu smyslu pro humor, ať už je ten humor jakýkoliv (třeba černý - Twinsen). **Vaše čtenářka SIŤA.**

*Díky za tvé poděkování, moc nás v redakci potěšilo. Všichni nás neustále kritizují za všechno možné a dopis doslova způsobil pozdvižení. Co se týče CD Fuzzy's World, zcela jistě sis ho zasloužila, vždyť jsi napsala takové skvělé rady pro ty, co si neví rady s Kyrandií. Také ostatním čtenářům rádi zašleme podobnou odměnu za jejich pomoc ostatním. Co se týče huMORu, tak ten nám schází. Prosíme tebe i ostatní čtenáře o radu, co s tím máme dělat. Díky. **-ml-***

Excalibure, jsem zatím Váš věrný čtenář a musím říci, že vaše úroveň poslední dobou velice klesá. Nechci být příliš subjektivní a kritizující, ale je to pravda. Tak za prvé. Celkový design. Možná vám to nepřijde, ale koukněte se na něj chvíli očima čtenáře. Co vidíte? Strašně suchý styl stránek, nezajímavé seřazení obrázků a textu a bílé pozadí za textem. V číslech od desátého a výše bylo pozadí barevné nebo všelijak fraktálované.

Za druhé bych chtěl poukázat na vaše Cover CD. Co do obsahu i stylu uživatelského prostředí, nedá se srovnávat s ostatními časopisy. Je neschopné a neumí instalovat, natož odinstalovávat. Navíc tam jsou pěkně blbý kecy u těch popisek. Obsah CD je chudý a myslím si, že shareware už dnes nikoho moc nezajímá. Ale to je vaše věc. Jenom je škoda, že Excalibur je tak dole. Po celou dobu, co čtu váš časopis, jsem se vždy velice těšil na každé nové číslo. Teď už ani nevím. Doufám, že se tedy zlepšíte. Jak jsem si s vámi asi před dvěma týdny mailoval, slíbili jste spoustu věcí. Chci tomu věřit. Hodně úspěchů do budoucna. **Deadly King**

*Stránky mohou vypadat místy chudě, ale jsou zase lépe čitelné, než kdyby bylo pozadí barevné. Naše CD možná nemá nejlepší design (zatím), ale je zase celkem uživatelsky přátelské (v mezích normy) a navíc pracujeme na úplně novém menu. S tím sharewarem s tebou souhlasím, ale obsah CD není v mých rukou. **—Twinsen***

Jiní čtenáři si shareware na Excalibur CD vychvalují, je to věc názoru. Také bychom mohli místo shareware dát na CD obrázky z připravaných her, to by nebyl problém, ušetřili bychom si tím mnoho času. Ale co by tomu řekli ti, kteří nedají na shareware programy dopus-

tit? Také proto jsme připravili anketu, která nám pomůže připravit strukturu následujících Excaliburů a CD tak, abyste byli co nejvíce spokojeni. ***-ml-***

Vážená redakce Excaliburu, měl bych pro Vás, pro mne, pár dost důležitých otázek:

1) Chtěl bych vědět cestu nebo způsob, jak se odzipovávají DOSácký hry. Jestli přes attributy, konfiguraci, nebo jak, protože jsem dostal nový počítač (Cyrix 120 MHz (P150), 16 MB RAM, 1.2 GB HD, zvukovka, CD-ROM 8x) a nevím, jak.

2)Proč mi nejdou ve WIN95 spustit hry na mém počítači, když ve škole jdou (MDK, SLAMTILT)? Prý nemám nějakou dynamickou knihovnu. Za odpovědi předem děkuji **B.O.**

1) Hry můžeš odzipovat PKUNZIPem, který se nachází na našem CD. Příkazem PKUNZIP -D (jméno hry) (cesta, kam ji chceš rozbalit). Např. PKUNZIP D:HRYATLANTIS. ZIP C:

2) Pravděpodobně nemáš nainstalován DIRECTX 3.0, který můžeš nalézt na našem CD.

P. S. To se dělá, pařit hry ve škole! — ***Twinsen***

Zdarte všichni vy tam!!! Takže jsem se konečně rozhodl vám napsat (asi mě přesvědčila ta soutěž), co považuji na Excaliburu za dobré a co by podle mého názoru mohlo být změněno. Budu se snažit své zmatené blábolení přehledně uspořádat do několika bodů:

1. Obsah má dle mého názoru standardní kvalitu, ale možná by mohl být lépe vyvážený. Asi to bude jen věc názoru, ale nelíbí se mi, když některým lepším hrám přidělíte jednu stránku a tu „frknete“ ještě někam dozadu. Uvedu příklad: v čísle 60 je na 17 stránce jakási patlanina Eradictor, která také dostala zasloužených 22 bodů a takový skvělý robosimulátor jako G-NOME se krčí na stránce 45 a to má bodů 92. Nevím, podle čeho řadíte články, ale nejlepší by bylo ty dobré hry strčit více dopředu. Rubriky jako Volná řeč, Úvahy ap. mi nijak nevadí a občas si je i přečtu, takže navrhuji ponechat. Rubriku Hardware vítám. (Uvítal jsem hlavně článek o A/BOXu.) Člověk si rád počte o nových trendech ve vývoji hardware souvisejících hlavně s hrami a multimédii.

2. Grafika (layout nebo tak něco). Proč většinou strkáte všechny obrázky u recenzí k hornímu okraji? Máte přece celou stránku, tak ji nějak esteticky využijte, ne? O barvě podkladu by se dalo dlouho polemizovat. Na bílém se nejlépe čte, ale zase je to takové jednotvárné, takže jsem příznivcem i občasných barevných úletů (ale aby to bylo čitelné).

3. Aktuálnost - No ehm.. mhhh.. No nalijme si čistého vína (a že mě víno nechutná!!). Datumy vašeho vycházení (myslím tím vycházení Excaliburu a ne vaše vycházení z domů od počítačů) nejsou právě super. Chápu, že máte v redakci chaos z důvodů jistých odchodů a záchodů, ale nedá se to omlouvat donekonečna, což jistě chápete sami, takže jsem to sem ani nemusel psát, což? (Ale já si rád rejpnu ;-)). Jelikož jsem předplatitel, uvítal bych kromě informací o kontě na obalu časopisu, i informaci, kdy jste časopis odeslali, abych v případě průtahů s dodáním mohl jít někoho seřvat na poštu, což udělám s velikým potěšením. Pro příklad uvedu, že mi číslo 60, což má být číslo dubnové, přišlo 20.5., takže vaše aprílové vtípky vyšli jaksi naprázdno.

4. Obsah CD. Tak tady snad nebudu šetřit chválou (i když jí není nikdy dost). Pozitivně hodnotím vaši snahu přinést něco na CD také majitelům Amigy a MACu (ačkoliv ani jedno nemám) a dále zařazení, jak vy říkáte, NEHER. Přeci jenom nejen hrou živ je člověk a tak drobné utilitky občas zpříjemní vysedávání u počítače (což v mém případě znamená spoustu času). K CD mám jen pár přání: Mohli byste i nám PCčkářům občas přihodit nějaký ten MOD, XM ap. Z těch amigáckých archivů jsem je dostal a je to OK, ale nevím jestli to tak bude napořád. Možná by bylo rozumné vytvořit na CD adresář hudba společný pro obě strany *(dobrý nápad! -ml-).* Dále bych uvítal nějaký ten emulátor (myslím tím třeba Amigy nebo Maca) pro PC, nebo alespoň internetové adresy, kde je možno takové vjecičky získat.

IN

spousta nových autorů
nový šéfredaktor
dopisy
konečně teplo

OUT

spousta starých autorů
účty za telefon
Tubra Ubra 2
o jedno číslo méně

Tak to by bylo s kritikou asi vše. Doufám, že si na mě nebrousíte dřevěné kůly a neodlíváte stříbrně kulky. Možná se to bude zdát drzé potom všem, ale mám tu ještě několik dotazů:

Kdo vybral tu hudbu pro Amigu a kde ji sehnal? Předpokládám, že to asi bylo na nějaké BBeSce, takže by mě zajímalo jestli náhodou nemá tato BBeSka gateway na Internet, protože jinak se tam nedostanu :-(a budu brečet.

Nebyl -ml- v mládí traumatizován nějakým PC? Ne chápu jeho postoj vůči PC. PC je systém založený na zastaralé a málo výkonné architektuře, která se bolestně prokousává jejími vývojovými stádii a kde se nikdo neodváží provést radikálnější kroky, aby tak neztratil své postavení na trhu v případě neúspěchu. Jedinou výhodu PC vidím v jeho podporovanosti, což je bohužel hrob pro většinu nových platforem jako je onen A/Box nebo BeBox, kde je malá podpora vývojářů software. Pokud by se na těchto platformách podařilo alespoň zčásti dostatečně emulovat prostředí jako DOS, WIN95 nebo MacOS, mohla by se karta pomalu obrátit. Bez software si totiž tyto supermašinky koupí tak akorát nějaký „zažranec“, ale normálního člověka (nepočítám se mezi ně) nezajímá, jak rychlý bude mít přístup do paměti a kolik polygonů je schopný jeho stroj za sekundu vystínovat, když mu na něm nepoběží jeho oblíbený Word, Excel či jiná skleněnotabulová aplikace, se kterou se tak dlouho učil pracovat. Samozřejmě by bylo nejlepší, kdyby se ustanovil nějaký obecně platný programovací jazyk, jako např. JAVA pro internet, a každá platforma by pak jen navíc obsahovala svůj specifický čip pro jeho překlad, ale to je myslím hudba budoucnosti ne-li úplná utopie. Do té doby nás totiž asi zahltí síťové počítače. No uvidíme, uvidíme. (Mimochodem, kde můžu na CD nalézt ty originální stránky o A/Boxu?)

Tak to by bylo prozatím od mě vše, takže zase někdy příště....

Zdraví vás **Pavel Duda alias Element.**

Takže je toho opravdu mnoho, tak popořadě.

1) S tím seřazením recenzí máš pravdu a snad si to ten, kdo dělá layout čísel, přečte a bude se tím řídit.

2) Obrázky strkáme ke všem okrajům, prostředek nevyjímaje. S barevným pozadím je to těžké, občas se nějaké někde vyskytne.

3) Aktuálnost je největší problém, s kterým se potýkáme. Nemusíš nám nalévat čistého vína, abychom si sami nevšimli, že většina recenzovaných her není nejnovější. Do budoucna se budeme snažit nějak napravit.

4) Dobrý nápad!

-Hudbu na Amigu má na svědomí JOE

*-Martin nebyl podle jeho slov traumatizovám PC v mládí, ale prý v poslední době. Pravda je však ta, že většina redakce je traumatizována redakčními MACy. A to nechci vidět ten A/BOX. Ať žije PC!!! —****Twinsen***

Více o A/boxu se můžete dočíst na Internetu na adrese výrobce: http://www.phase5.-de/news/projectinfo/aboxinfoe.html, další informace včetně odkazů na další stránky najdete na http://www.kiruna.se/~mwo. Uvedení některých www stránek na Excalibur CD jsme zatím odložili, nechte se překvapit. Co se týče počítačů, v mládí jsem měl (a stále mám) Amigu, v Excaliburu používám Macintoshe. Traumatizován jsem byl až nyní a to počítači typu PC. Pokud budete chtít, tak to někdy podrobně objasním, ale bude to na delší článek nebo debatu. ***-ml-***

NABÍDKA

Náš časopis přichází s další zajímavou nabídkou. Nelíbí se vám, že se Excalibur občas zpozdí? Nezdá se vám, že se vymlouváme na autory? Staňte se právě vy autorem Excaliburu a změňte, co změnit můžete. Uvítáme autory hlavně z Prahy z důvodu vzájemné komunikace, ale nezavíráme dveře ani před mimopražskými. Nejdůležitější je pro nás kvalita. Pokud vás tedy tyto věty zasáhly do mozku nebo alespoň do srdce, vyberte si jakoukoli hru na PC z roku 1996-97 a napište jednostránkovou recenzi ve formátu T602 nebo WordPad a zašlete ji na adresu redakce. Nejen, že nejlepší odměníme, ale pokud budou chtít, můžou rozšířit naše řady a angažovat se v novém ozdravném programu. Nasliňte tužky, provětrejte hlavy a brzy nashledanou.
—jv

NOVINKY

7th Legion

Rubrika Novinky PC je v tomto čísle Excaliburu poznamenaná jedním přírodním úkazem. Tímto úkazem je, že skoro všichni vývojáři a producenti her se vrhli na výrobu strategických her, a to strategií realtimeových. Možná je to těmi milióny dolarů, co vydělal *Command & Conquer,* možná, že mají výrobci her nějaké složité sociologické výzkumy pařanského mínění nebo té firmě, co výrobcům dělala průzkum, vypadlo ze závěrů všechno kromě realtimeových strategií. Ať je to, jak chce, všechny preview jsou o strategiích.

Zrovna první z nich, *7th Legion,* je hra strategii nejméně podobná. V poslední době se vedou vášnivé diskuse o tom, zda realtimeové strategie v takové formě, v jaké se dnes objevují, jsou ještě vůbec strategiemi. A *7th Legion* bude zřejmě argumentem v rukou té strany, co o realtimeových strategiích píše a mluví jako o - phe - „strategiích". Důvody? Sami producenti, králové na sharewarovém poli - *Epic Megagames,* o *7th Legion* tvrdí, že to bude jako blesk rychlá až zběsilá akce. Že si vzali populární žánr a zpracovali ho po svém. Že... ostatně, podíváme se podrobněji.

Jednou ze změn je zeštíhlení řízení těžby surovin a tím i zmenšení starostí o finanční prostředky. *Vision Software,* tvůrci hry z Nového Zélandu, si vzali příklad z legendárního *UFO (X-COMu,* chcete-li), z čehož vyplývá, že nebudete těžit žádné suroviny, ale budete odkázáni na pravidelné příspěvky, jejichž výše samozřejmě bude nějakým způsobem záviset na vašich výkonech. To by mělo podle tvůrců dovolit hráčům soustředit se více na akci na bitevním poli, než na hledání nových a nových surovin. (Vidíte to? Prý strategie!)

Protože bylo něco odebráno, autoři hned přidali něco navíc a není to rozhodně žádná strategická věc. Na způsob *Magic: The Gathering* budou moci hráči používat něco jako „karty", které dostanou v určitých intervalech. Tyto karty budou mít různé účinky, buď budou prospěšné samotnému hráči, nebo škodlivé pro soupeře. Účinky budou různé: menší poškození při stejném zásahu pro vaše jednotky, větší poškození způsobované vašimi jednotkami, zničení určitých budov, zrychlení přesunu jednotek či odstranění výše uvedených bonusů z jednotek soupeře. Konečná verze bude mít takovýchto „kouzel" samozřejmě nepřeberné množství (možná trochu míň).

Na bitevním poli se budou také objevovat „bedny" s bonusy s okamžitým účinkem pro tu jednotku, která je sebere. Jejich přínos pro jednotku bude více méně shodný s účinky „karet", takže jednotka obdařená bednou se stane například na určitý čas hůře viditelnou, zdvojnásobí se její dostřel, opraví se její poškození atd.

Hra bude používat systém zvyšování hodnostní a zkušeností jednotek, které už, obrazně řečeno, na bojišti něco zažily. Ale to není žádná novota, takový systém využívají ty nejlegendovatější legendy *(Panzer General* a ostatní, celá série *Battle Isle* a *History Line* a i mnoho strategií z nejnovějších - např. *KKnD).*

O úspěchu této „akční strategie", jak ji nazvali sami její tvůrci, se můžeme zatím jenom dohadovat. Nové argumenty do ruky ba nám mohl přinést letošní podzim, kdy by *Epic Megagames* měli vydat sharewarovou verzi *7th j.* O distribuci plné, komerční verze se však bude starat *Spectrum Holobyte,* gigant v problémech, který odkoupil práva právě od *Epicu.* **—Fanatic**

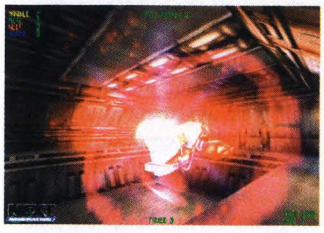
Die by the Sword - Interplay Productions / 3D mlátička - Tato připravovaná hra od *Interplay Productions* je jedním z nejočekávanějších titulů letošního roku (a možná i několika dalších). Důvod je prostý. Autoři už toho tolik naslibovali, že jestli se jim to všechno podaří zrealizovat, bude to opravdu něco. Jen si představte, běhat po obrovských arénách ve stylu *Tomb Raidera* naplněných až po strop pastmi a zákeřnými protivníky. Celá hra má být laděna ve fantasy stylu, takže se v arénách budou potkávat skutečně zajímavé dvojice, trojice, či vícečetné skupiny. V temných chodbách a těsných komnatách nebude mít vždy výhodu ten s většími svaly a těžším kladivem. Vaši protivníci by se navíc měli učit váš systém boje (budete-li nějaký mít) a být tak v boji proti vám efektivnější. Na tohle stojí za to si počkat. **Datum vydání:** zima 1997.

Fairy Tale Adventure II - Ignite / adventura - Možná proto, že je období tak úrodné na reatimeové strategie, žánr adventure poněkud

skomírá. Ale pod maskou nicnedělání a nicnedění se přece jenom něco hýbe. O slibné Warcaft-adventuře si přečtete níže. *Fairy Tale Adventure II* není o nic méně slibná. Příběh hry je zasazen do žánru fantasy a vypráví o třech bratřích, kteří přijeli na kouzelných ořích skrze mys-

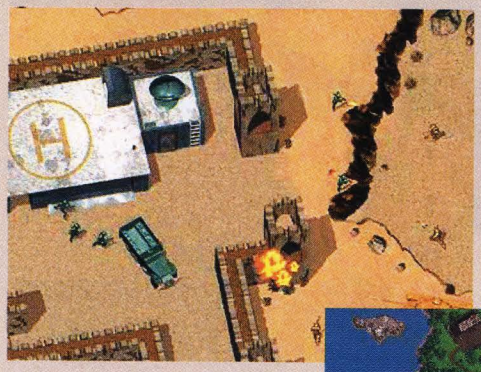
tickou bránu do země obsazené obligátními Děsivými silami Temnoty. Jakmile se objevili ve zmíněné zemi, jejich kouzelní oři byli proměněni v kámen (což se jim zrovna moc nehodilo - těm bratrům). Proto, aby mohli osvobodit své oblázkové čtvernožce a vrátit se domů, musí se tato trojice vydat do okolí vzdáleného i blízkého a najít řešení čehosi atd. Hráč bude ovládat vždy jednoho ze tří bratrů a ostatní dva budou pobíhat kolem. Hra používá i nový systém pro konverzaci, prý mnohem příjemnější než už zavedené. **Datum vydání:** červenec 1997.

Forsaken - Acclaim / 3D akční - Firma *Acclaim* nás v poslední době zásobila několika (nestydím se to říct) odpornými tituly, a tak



mnozí pochybují o jejích produkčních schopnostech. Protože se *Acclaim* zachránil hrobníkovi z lopaty úspěchem Nintendovského *Turok: The Dinosaur Hunter,* spřádá plány na další počin. Ten by mohl všem pochybovačům vzít argumenty a hráčům dech. *Forsaken,* tak se nová 3D střílečka jmenuje, by si měl brát příklad z naprosté jedničky své doby a dnešní legendy *Descentu.* Příklad v úplné svobody pohybu v trojrozměrném prostředí a ve stylu herní zápletky: najdi klíč, sejvuj, otevři dveře, najdi další klíč... Jeden rozdíl je například v tom, že budete moci své plavidlo/vozidlo (bidlo / pácidlo / stavidlo) upravovat a přidávat na ně všelijaká nová zařízení, zbraně atd. *Descent* byl a je jednou z nejlepších her po síti a ani *Forsaken* nechce zůstat pozadu. O to by se měla postarat možnost hry ve 12 hráčích přes IPX protokol, Internet, modem sériový kabel a 8 úrovní speciálně pro hru více hráčů. **Datum vydání:** poslední čtvrtina roku 1997.

Motor Mash - Ocean / závody - Docela nová britská vývojářská firma *Eutechnyx* má ve svém programu následující dvě hry. První z nich, Motor Mash, by měla být hra ve stylu *Micro*



Army Men

Army Men je strategií, která zabrnká na melancholické struny našich vzpomínek na dětství. Snad na každém, kdo má rád strategie na počítači, se projevila jeho záliba již dříve. Alespoň já, když jsem měl hotové všechny domácí úkoly a naučený na zítřejší písemku (mé jméno je Brendon :-), jsem (mimo jiné) vytáhl z igeliťáku zelené plastikové vojáčky, BVP, tančíky (všechno polské provenience) a začal bitvu. Bitvu o levou zadní nohu křesla, o ropné naleziště (ve skutečnosti to byl flek po rozlité „Humbrolce") a o spoustu jiných strategicky důležitých bodů. O čem jsem to tady vlastně napsal těch pár řádek? No přece o námětu hry *Army Men.* V *3DOčku* měl zřejmě někdo pěkné dětství, a tak se rozhodl, že „teď se teda jako začne vyvíjet hra, ve který se budou navzájem střílet vojáčci z umělej hmoty, jasný?".

Taková idea není vůbec od věci. Za prvé je to skutečně novátorský a neotřelý nápad a za druhé je to i praktické. Proč? Zkuste na evropském trhu, který je na násilí ve hrách mnohem háklivější než americký, prodat třeba tu fantasmagorii *Phantasmagorii.* Zjistíte, že nemá takový úspěch jako v Americe. A rozstřelený plastikový vojáček nekrvácí. Autoři se vskutku snaží přenést na obrazovku počítače situaci, kdy by ty umělohmotné figurky ožily. Takže střílející vojáček se postaví do pozice, jakou jste mohli viděli na své hračce, když se převrátí jeep vzhůru nohama, zjistíte, že má holý spodek a gumová kolečka. A stejné je to i s animacemi zasaženého vojáka. Tomu může upadnout třeba jenom nožička nebo se roztaví do loužičky umělé hmoty, ze které čouhá ruka atd.

Systém hry je jednoduchý, jak jen může být. Bojují proti sobě hodní zelení a špatní žlutohnědí. Kdo z nich první zničí protivníkovu základnu, ten vyhrává. Novinkou je, že vy jste postaven do role důstojníka, který se vydává do pole se svými muži, a to prostřednictvím velitelského vozítka. Na začátku každé mise si vyberete vozidlo/plavidlo, jehož charakter souvisí s charakterem mise. Můžete vybírat z osobní nebo bojové helikoptéry, tanku, jeepu, nákladáku nebo dělového člunu. Do tohoto vozidla naskládáte svoje jednotky a vyrážíte. Jednotek je také mnoho druhů. Setkáte se s lehkou a těžkou pěchotou, speciálními jednotkami, ženisty, dělostřelectvem a letectvem. Všichni jsou vyzbrojeni zbraněmi, které nemohly chybět v žádném igeliťáku s vojáčky. Samopaly, bomby, rakety, plamenomety, minomety, bazooky atd. S celým transportem dojedete na místo určení, tam všichni vyskákají a vy můžete začít velet.

Další novinkou bude chování vojáků. Současný trend se ubírá směrem tím, že jednotky, o které se nestaráte, podnikají různé akce: brání se, eventuelně podporují napadnuté jednotky a tak. V *Army Men* tomu tak není. Vojáci jsou zde naprogramováni záměrně jako flákači, proto, dokud nerozdáte přímé rozkazy, budou jen tak lelkovat po okolí. To by mělo hráčům trochu zavařit myši a připomenout tak arkádní *„Z"etko.*

Jestli ve vás připravovaná hra *Army Men* způsobila nějaký náhlý nárůst těšení, tak se budete pravděpodobně těšit až do podzimu, kdy by hra mohla být hotová. Ale znáte to, v dnešní době... pche. **—Fanatic**

Dominion

Strategie *Dominion* od firmy *7th Level* (nepleťte si to s *7th Legion)* je podle mého mínění jedním z průkopníků. Ne ani tak v tom, že to je realtimeová strategie, ale ve svém příběhu. Firma *7th Level* dosud vyprodukovala pár nevýrazných her *(Arcade America, Battle Beast)* plus dvě další. Jedna z nich je naprosto skvělá „hra" o *Monty Pythonech* a druhá, *G-Nome,* je povedená 3D střílečka na způsob *Mechwarriorů.* A právě o tuhle hru mi jde. *Dominion* totiž tématicky navazuje na tuto hru a stejné stroje, které jste mohli v *G-Nome* pilotovat (nebo z nich dokonce vystoupit), budete teď posílat do boje po desítkách v pohledu ze shora. A když si přečtete ve sloupku krátký článeček o *Warcraft Adventures,* zjistíte, že něco podobného dělá i firma *Blizzard Entertainment.* Teď tedy trochu chápete, proč je *Dominion* průkopnickou hrou. Velkých příběhových ság, zahrnujících pod sebe několik her různého typu, se možná bude jednou vyrábět jako dnes realtimeových strategií.

Kdo zná *G-Nome,* toho nepřekvapí, že tvůrci *Dominionu* vám dají na výběr ze čtyřech armád, Lidí, Temných, Žoldáků a Škorpiónů. Ti všichni mají základní budovy a jednotky shodné, ale více vyvinuté věci se už budou lišit. To znamená, že pro každou rasu bude potřeba zvolit trochu jinou taktiku, a možná, že hra bude stát za čtveré dohrání. Zároveň to znamená, že se do hry budete dostávat pomaleji, protože než poznáte, jaké důležité budovy máte protivníkovi zničit, bude to chvíli trvat. A taková hra po síti, kdy má každý hráč vypilovanou techniku se svojí oblíbenou rasou, může být docela příjemným oživením.

To všechno by se mělo odehrávat ve velmi dobré grafice. Tvůrci tvrdí, že například pro animaci použili něco kolem 95 000 animačních okének. Ve hře by mělo být také volitelné rozlišení od 640 x 480 až po 1280 x 1024. Komu ta číslíčka nic neříkají, vězte, že čím větší číslíčka, tím víc slzejí oči od zírání do monitoru. Vyšší rozlišení by mělo usnadnit a zpřehlednit strategické rozmisťování jednotek a rozvíjení útoků na více křídlech/frontách.

Co se týče novinek a vylepšení, se kterými dnes musí přijít každá strategie, aby se eventuelně vymanila ze stínu gigantů *(Warcraft 2, Red Alert),* má *7th Level* připraveno pár zajímavých věcí. Tak například budovy se mohou stavět v dosahu energetického pole (energie v *Dominionu* = Melange v *Duně* = tiberium v *C&C),* takže pokud zničíte nejdříve zdroj energie (elektrárnu postavenou na „nalezišti" energie), můžete poté beze strachu střílet například do nefunkčních obranných věží protivníka. S transportéry, které dovezou jednotky přímo na bitevní pole, jste se mohli setkat už v demu na strategii *Earth 2140* (mimochodem vypadá taky slibně), ale velící jednotky jsou úplnou novinkou. Přítomnost takové velící jednotky v blízkosti ostatních jednotek způsobí, že tyto bojují inteligentněji a efektivněji. Také budovy mají možnost být upgradovány nejen pro vývoj nových jednotek, ale i pro rychlejší a levnější výrobu.

Takže také *Dominion* má v sobě mnoho potenciálu a záleží jenom na autorech, co z nich v opravdu brzké době vypadne. **—Fanatic**

Machines v3. Není pochyb o tom, že se *Eutechnyx* brání tomu, aby hra byla jenom nějakou vylepšenou verzí *Micro Machines* a chystá se na převzetí koruny pro krále tohoto žánru. V tomto úsilí jim pomáhá i programátor *Micro Machines 2* na SNES a na grafice pracuje team, který má na svědomí PCčkovou adventuru *Bud Tucker in Double Trouble.* Hra má mít 40 úrovní, které budou obsahovat svá specifická úskalí pro každého z dvanácti možných postav jezdců. Autoři slibují vybavit roztomilá vozítka spoustou roztomilých zbraniček, abyste mohli rozstřílet všechny vám v cestě stojící soupeře. Kdo si vzpomíná alespoň na jeden díl *Super Cars* od *Magnetic Fields,* ví že se z tohoto žánru dá vytřískat moc a moc zábavy. **Datum vydání:** Kdo ví?

Total Drivin' - Ocean / závody - Druhým projektem firmy

Eutechnyx je opět závodní hra, tentokrát však laděná poněkud vážněji. V *Total Drivin'* se budete moci prohánět celkem po 30 tratích umístěných do rozličných typů terénu. Nasednout půjde do pěti aut s odlišnými jízdními vlastnostmi a celkem by se mělo ve hře vyskytnout na 40 značek závodních automobilů. Obě hry od *Eutechnyxu, Motor Mash* i *Total Drivin',* bude možné hrát samozřejmě i ve více hráčích, a to jak po síti, tak i na jednom počítači. Obě hry jsou také vyvíjeny pro PC a Playstation zároveň. Obrázky z *Total Drivin'* vypadají opravdu slibně, tak teď ať se *Eutechnyxu* v obou projektech podaří hlavně udělat dobrou hratelnost. **Datum vydání:** Kdo ví?

Vanguard Ace - Imaginative Illusions / 2D střílečka - Dneska dělá hry opravdu každý. Třeba zrovna *Vanguard Ace* je střílečka, kterou dělají někde v Malajsii. Kdo by tušil, že v Malajsii mají počítač? (Co si tam asi myslí o nás?) Nadějnost tohoto projektu spočívá hlavně v tom, že jej tvoří několik nadšenců, co ještě nezapomněli, že hra se má především dobře hrát. Navíc, střílečekpodobného typu nevyšlo v poslední době mnoho a všichni dobře vědí,

jak dobrá zábava to může být, když se *Vanguard Ace* bude přibližovat třeba *Xenonu 2, Projectu X* nebo *R-Type*. Technické parametry nejsou také k zahození. Na průměrné konfiguraci by se měla hra hýbat v 70 framech za sekundu. Lodě, které vám budou sloužit za nástroj k boji proti nějakému tomu záporákovi, se budou lišit nejen exteriérem, ale i v ovládání a možných zbraních. Základní laser, který je společný všem lodím, je pouze základním článkem mnohem ničivějšího x-aseru, který posbíráte cestou. **Datum vydání:** Co nevidět.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans - Blizzard Entertainment / adventura - Tato hra má být pokračováním slavných strategií *Warcraft 1* a *2*. Tentokrát však nepůjde o strategickou hru, ale o adventuru, která se odehrává ve fantasy světě *Warcraftů*. Příběh této hry začíná tam, kde skončil *Beyond the Dark Portal*, a bude obsahovat kolem 70 postav, z nichž některé se již objevily v předchozích dílech. V roli skřetího mladíka Thralla, okradeného o dědictví a vychovaného v otroctví lidí, musíte uprchnout z okovů Lidí a vrátit se do Azerothské země. Zde máte za úkol (lépe řečeno jste předurčeni) sjednotit rozprášené Skřetí rody a znovu navrátit Hordě její moc. Na hře se podílí i Holywoodští herci, kteří namlouvají jednotlivé postavy. Zatím se moc informací o *Lords of the Clans* neobjevilo, takže to na uvedené datum vydání nevypadá. **Datum vydání:** letošní prázdniny (kecaj'). **—Fanatic**

Starcraft

Firmu *Blizzard* není třeba představovat. Byly doby, kdy to třeba bylo. To bylo tehdy, když ještě dokončovali nepokrytou kopii *Duny 2, Warcraft*. Ten se setkal s velkým ohlasem právě pro svou podobnost k matce všech realtimeových strategií a také pro svou nepochopitelnou osamělost. Byla to totiž první hra čerpající z *Duny 2* asi po roce a půl od jejího vydání. Věc dneska nepochopitelná. Ale do dnešních dnů se toho mnoho změnilo. Tak třeba *Blizzard Entertainment* zná každý. Díky své totální strategii *Warcraft 2: Tides of Darkness* se z nich stala jedna z nejúspěšnějších firem posledních let. Na poli realtimeových strategií to tedy nejsou žádní mlíčňáci.

Starcraft je jejich dalším počinem v jejich úspěšném teritoriu, je to však hra žánrem vědeckofantastická. Nebude se jednat o žádné „orky ve vesmíru", jak by toho byl někdo schopen kvůli snížení nákladů na vývoj hry. Ve *Starcraftu* se objeví tři rasy, za které dostane hráč možnost bojovat: Pozemšťané, Protossové a Zergové. Nebudou to ale rasy z menší či větší části odlišné, budou to kompletně jiné rasy s úplně jinými zbraněmi, budovami a jinými principy existence. To dá hráčům možnost hrát hru třikrát s nutností kompletně změnit strategii a chování v boji i při zajišťování surovin.

Pozemšťané budou nejrozeznatelnější a nejpochopitelnější, takže s nimi bude zřejmě nejjednodušší hru dohrát. Živí se tím, co seženou, kočují od planety k planetě (jejich budovy mají dokonce omezenou mobilitu). Svojí silou a počtem stojí někde uprostřed mezi mocnými a vyspělými Protossany a početnými až přemnoženými Zergy.

Bojovníci Protoss jsou nejstarobylejší a nejmocnější rasou v galaxii, takže mají nejvyspělejší technologii a mohou používat v boji i zbraně založené na mentálním principu (héééé, húúúáááíiírr, mááááma maááá máááásóóóó??!, heéé, kdkdkd -ml-). Jejich pokročilá technologie je vyvážena tím, že Protossanů není zrovna mnoho. Jsou také svázáni se svojí domovskou planetou, takže jednotky získávají skrze portály přímo z domova.

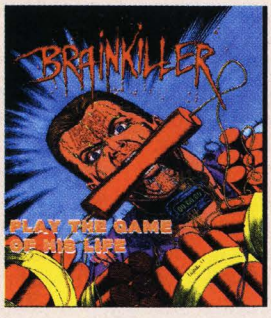
Zergové jsou rasa, která spíše než vyspělou technologií disponuje vyspělou biologií (he?). Jejich budovy stojí na zvláštní organické hmotě zvané Creep, která se nějakým způsobem rozrůstá. Jak už bylo řečeno, jsou relativně slabí, ale vynahrazují si to svým velkým počtem.

O *Starcraftu* by se toho dalo napsat ještě na další tři strany (o neutrálních postavách a rasách, o hře pro více hráčů...). Ale Excalibur není nafukovací, proto vyčkejte až do podzimu (v nejlepším případě) na recenzi z plné (ne upirátěné) verze. **—Fanatic**

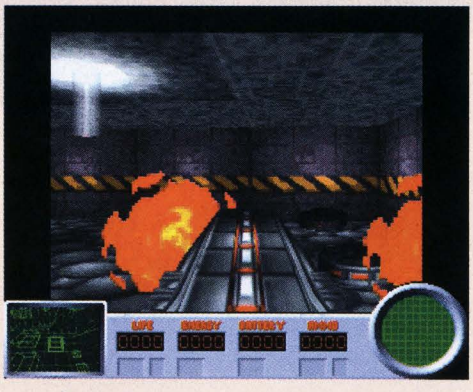
AMIGA

Brain Killer

Polša polša, ěšče nězginěla - ozývá se od našich severních sousedů. Po sprše všemožných her z období 94-95, kdy se na nás valilo obrovské množství produktů firmiček Mirage nebo Avalon různorodé kvality, se v programátorských doupatech našich severních sousedů rozhostilo podivné ticho. Až na pár jednodisketovek a výborný, leč obstarožní Astral jsme se od Poláků ničeho nedočkali. Tuhle díru zřejmě zamýšlí ucpat grupa s názvem Virtual Madness a to akční řežbou v 3D provedení. Jelikož vedle screenů, které jsou někde okolo a najdete je též na webové stránce Titan Computer, kteří hru vydají, máme i hratelné demo v 1.0, můžeme si udělat ucelenější obrázek, jak to vypadá a jak se to pravděpodobně bude hrát.



Po pár minutách testování zjišťuji asi toto: další plochá doomovka z rodu Gloomů, Testamentů, včetně pravoúhlých stěn. Pohyb hráče je neskutečně pomalý, vypadá to jako simulátor slona. Grafika se jeví dost obstojná, ale má své ale. Je pořád stejná, monotónní. I na nepřátelích je vidět, že tvůrci mají ještě co vylepšovat a to hodně. Jediné, co mi přijde docela zajímavé, je vzhled a používání zbraní. Lze jak střílet z právě zvolené zbraně, tak házet granáty a ještě k tomu kopat kanadou.



Zbraňové efekty jsou velmi pěkné, ale špatně nakódované, protože je sice hezké, že po výstřelu z raketometu to všude vypadá jak v pekle, ale tyhle všechny ohníčky engine zpomalí tak, že na mé 040/40 se obraz tak na 2 sekundy zastaví.

Demolevel je také díky malému počtu různých lokací hrozně nepřehledný, jelikož mnoho různých místností vypadá stejně jako ty před tím. Nepomůže ani mapa, ze které nejde nic vyčíst.

Raději nebudu pokračovat, nerad bych hodnotil nehotový projekt. Zatím na mne Brain Killer nepůsobí dobře. Snad se do srpna, kdy vyjde kompletní verze, mnohé změní. Osobně bych to doporučoval, jinak se hit konat nebude. Zatím demo na Genetic Species s podobným enginem a námětem s přehledem vede.

P.S. Jó, ještě konfigurace: jakákoliv Amiga s procesorem 020 a výše, AGA nebo Graffitti karta, 2 MB chipRAM a 4 MB fastRAM.

Stop Amize! Firma Mutation Software se rozhodla pozastavit všechny své amigácké projekty. Důvodem byla jednak stále nejasná situace kolem Amigy, která by se nyní, po zakoupení Amigy společností Gateway 2000, měla zlepšit (viz článek Martina Tučka). Ovšem to není jediný důvod. Mutationy naštvala i nízká prodejnost jejich titulů, čemuž se ale vůbec nedivím (stačí vzpomenout na Tin Toye...). Další skupinou, která prozatím (snad) opouští Amigu, je tvůrce božské závodní pařby XTreme Racing Silltunna Software. Jednak ani nejsou spokojeni s tím, co se s Amigou děje (resp. neděje), a také prodejnost XTR je moc nepotěšila (zatracení piráti!). Silltunna se chce nyní orientovat na PC a konzolový trh, případný návrat k Amize bude zvažovat podle dalšího vývoje. Ohlášených projektů Teen Agent a Boulder Dash 3D se tedy nedočkáme, nebo alespoň ne pod hlavičkou Silltunny.

Je zpátky! Projekt Maim & Mangle, který byl stopnut koncem loňského roku kvůli neshodám mezi tvůrci, se opět rozjíždí. Práce na tomto C&C klonu zdárně pokračují a my se můžeme těšit na velký real-time boj mezi Scions, Forgotten Forever a M & M. Tato hra vyjde jako komerční projekt a samozřejmě jen na CD.

The Shadow of the Third Moon. A jsou tu další novinky o tomto titulu. Že vám ten název nic neříká? Však vy si vzpomenete, jen co prozradím, že původní pracovní název zněl Y3D. No ano, je to ten fantastický letecký simulátor se skutečnou komančovskou grafikou (ne jako ta slátanina Wheels On Fire)! Black Blade Software vypustili do světa nový paklík screenshotů, který mimochodem najdete na CD61 mezi demy komerčních her. Hra by měla vyjít někdy teď na jaře pouze na CD, ovšem Black Blade ještě nenašli distributora...

Alien F1. Už jsme dlouho neviděli nějaké nové formule, že? Tak čekání je zdárně u konce, protože se sem řítí hra Alien F1, jejíž demo jste mohli najít na minulém CD. Alien F1 by měla vyplnit prázdnou mezeru, která vznikla nevydáním

F1GP2. Hra je plně texturovaná, využívá Gouraudova stínování, light-sourcingu a běží v rozlišení 1x1 (turbokarta nutností). Vše vypadá velice reálně (až na ta hranatá kola), krajina, mosty i reklamy na nich se odrážejí na nablýskané karosérii. Ovládání myší je sice poněkud těžké. Také tento titul ještě nenašel svého distributora, ale vzhledem k zaručené kvalitě by to neměl být problém.

Big Red Adventure se konečně chystá v plné verzi. Informací se o tomto projektu vyskytuje velmi málo, ale podařilo se mi vypátrat, že to bude CD-only záležitost s hires-interlaced grafikou známou již z dema, a celé to vydá Power Computing (tvůrce Breathless).

Golem je název nové CD-ROM only akční adventury vyvíjené týmem Underground Software, která nás zavádí do roku 4096. Lidstvo je (jako vždy) v ohrožení a jeho jedinou nadějí je nový cyborg - Golem, jehož sestrojil profesor Meglon... Nepočítáme-li interaktivní simulátory TomCat a Desert Apache, bude Golem první skutečný interaktivní film pro Amigu rozdělený do několika epizod. Datum vydání zatím není známo, autoři usilovně pracují na designu a scénáři. Zatím je kompletně hotova jen první epizoda s názvem Resurrection. Pokud byste jim chtěli poslat své scénáře nových epizod, zde je jejich email: ungrosft@mbox.vol.it

Amiga CD only? Vulcan Software udělal veliký krok kupředu, když rozhodl, že jeho další tituly bude vydávat jen na stříbřitých placičkách. Důvod je jednoduchý - pozvednutí úrovně her a srovnatelnost amigáckých titulů s ostatními platformami. Strategie Vulcanu se okamžitě chytli ostatní vývojáři, a tak drtivá většina výrobců ohlašuje své budoucí tituly už jen na cédéčkách. KONEČNĚ!!!

Binary Emotions ohlašují odstartování projektu Speris Legacy 2, pokračování to známé „zeldoviny", kterou loni vydali pod hlavičkou Teamu 17, jenže ten s Amigou skončil (píšeme o tom na jiném místě). Jestli bude lepší než první díl, který byl dokonale zastíněn čtyři roky vyvíjenou hrou Legends (hodně opožděná recenze vyšla v Ex59), to ukáže čas. **—Joe**

Hitparáda AMIGA

TOP FIFTEEN REDAKCE:

1. (1.) **Chaos Engine 2,** Bitmap Bros., akční
2. (7.) **Evil's Doom,** Olympia, dungeon
3. (14.) **Worms: The Director's Cut,** Team 17, akční
4. (2.) **Trapped,** Oxyron, RPG
5. (4.) **Burnout,** Vulcan, nesmysl
6. (3.) **Wendetta 2175,** Vortex, akční
7. (6.) **JETPilot,** Vulcan, simulátor
8. (5.) **Uropa 2,** Austex/Vulcan, strategie - simulátor
9. (10.) **Fighting Spirit,** NEO, bojová
10. (8.) **Tiny Troops,** Vulcan, strategie
11. (15.) **Minskies,** Binary Emotions, logická
12. (9.) **XP8,** Weathermine, akční
13. (12.) **The Killing Grounds,** Team 17, 3D akční
14. (11.) **Testament 2.0,** Insanity, 3D akční
15. (new) **Astral,** Avalon, akční

Na první místo si brousil zuby Evil's Doom, ale Chaos Engine II. se nenechal jen tak vyhodit. Na třetí místo hupli noví Worms, kteří sice nejsou nejlepší hrou Teamu 17, jak tito naivkové předpokládali, ale hrát se dají a to dost dobře. Příliš velké změny v žebříčku nezaznamenáváme, pouhá jedna novinka dokumentuje nynější herní sucho. Vulcani, dělejte konečně něco!!!

TOP FIFTEEN ČTENÁŘŮ:

1. (11.) **Slamtilt,** 21st Century, pinball
2. (12.) **Breathless,** Power Computing, 3D akce
3. (5.) **SWOS Euro '96,** Sensible, fotbálek
4. (8.) **Trapped,** Oxyron, RPG
5. (new) **Ishar 3,** Silmarils, RPG
6. (7.) **Fighting Spirit,** NEO, bojovka
7. (6.) **XTreme Racing,** Silltunna, závody
8. (new) **Evil's Doom,** Olympia, RPG
9. (1.) **Wendetta 2175,** Vortex, střílečka
10. (3.) **Worms,** Team 17, akční/strategie
11. (new) **Tower Assault,** Team 17, akční
12. (4.) **The Killing Grounds,** Team 17, 3D akce
13. (2.) **Tiny Troops,** Vulcan, strategie
14. (new) **Chaos Engine 2,** Bitmap Brothers, akční
15. (13.) **Uropa 2,** Austex/Vulcan, strategie/simulátor

Máme tu druhé kolo čtenářské hitparády. Účast byla sice lepší, než minulých pět hlasujících, ale přes desítku jsme se zase nedostali. Když už nám píšete do redakce, nemohli byste (PROSÍM!) připojit i žebříček svých deseti nejmilejších (a pokud možno aktuálních) her? Potřebujeme hlasy od více čtenářů, aby hitparáda byla co nejobjektivnější. Předem velice děkujeme!

No a teď co jste s vaším žebříkem provedli. No, no... co to? Hitparáda prodělala nebývalé zemětřesení: 4 novinky, 5 postupů, 6 poklesů. Ale jakých! Na první místo se vyšvihl nejlepší, a na dlouhou dobu také poslední pinball pro A1200 - Slamtilt, a tím se spolu s Breathless stal chart-breakerem měsíce! I druhá jmenovaná hra postoupila o deset míst vzhůru. Proč asi?

O dvě žbrdliny si polepšil SWOS Euro'96, Trapped o čtyři. Na páté pozici figuruje první „novinka" - super RPG Ishar III. Nedivím se, jde o skutečně kvalitní dílko. Stále ještě stoupá Fighting Spirit, sice jen o jednu příčku, ale přece. Jeho největší konkurent - Capital Punishment - se do nejlepší patnáctky znovu nedostal, i když už k tomu měl velice blízko - skončil sedmnáctý. Teď už dostal alespoň nějaké hlasy. :-)

Začíná sestupové pásmo. XTreme Racing, jehož výrobce Silltunna Software vyklidil Amigácké herní pole (viz. novinky), seskočil ze šestého na sedmé místo. Na osmé pozici září další nový objev, tentokráte je to aktuální titul Evil's Doom. Pokles o osm míst zaznamenává CD střílečka Wendetta 2175 a dále se seřadily tři tituly od právě zemřelého Teamu 17. Desátí jsou Worms (pokles o sedm míst. Kdypak začnete hlasovat pro Director's Cut?) Na příčku jedenáctou se odkudsi teleportoval Tower Assault, takže jej tu vítáme jako novinku. Stejně jako v případě Ishara jde o suprovou záležitost. Další hra, která padá o osm míst, je Alien Breed 3D II. A pozor - propadák měsíce. Nevím, jestli za to může moje kritika recenze Richarda Krále, ale jisté je, že strategie Tiny Troops tvrdě dopadla ze druhé na třináctou příčku - o jedenáct míst dolů!!! Na čtrnáctce se culí Chaos Engine 2 jakožto poslední novinka, a poslední je o dvě místa spadnuvší Uropa 2, která se drží zuby nehty. Ufff!

Prosím, buďte tak hodní a pořadí svých nejoblíbenějších **deseti** (víc jich není bodováno!!!) současných zašlete na adresu redakce nebo můj osobní mail-box: josef.k@usa.net **—Joe**

Amiga International and Gateway 2000

Den 27. březen 1997 se pro všechny amigisty stane jistě soudný. Po několika nesplněných slibech a neuskutečněných prodejích se konečně zablýsklo. Strůjcem tohoto záblesku je americká firma Gateway 2000, velice známá na kontinentu, kde působí, díky prodeji komponentů pro počítače řady PC.

Ačkoliv jsem v minulém článku o Amize (Excalibur 60) spíše uvažoval nad QUIKPAK, jakožto budoucím majitelem všech patentů, licencí a práv, skutečnost je jiná. Novým majitelem se stal na konci března americký Gateway 2000, sídlící v Jižní Dakotě. Zkrachovalý AG Escom i Amiga Technologies (nyní Amiga International) jeho nabídku přijaly a díky tomu se zase něco s Amigou děje. Ještě, než se vrhnu na popis jednotlivých výrobců, chci podotknout, že totéž, co se píše v ohlasech, tu už jednou bylo, a to při prodeji z Commodoru do Escom, který se neosvědčil, takže nebuďte až zas tak optimističtí.

Amiga Technologies / Amiga International. Byl zřízen při prvních počinech Escomu. Byla to samostatná jednotka, která řídila veškerý chod okolo Amigy, její laboratoře měly zajistit vývoj nových typů. Prezidentem byl nesmrtelný Petro Tyschtschenko. Možná se říkáte: „Jakých nových výrobků?“ Ano, skutečně tu jeden byl, jmenoval se Walker, byl zřízen v roce 1995/96 a představen na Cebitu, jenže pak se začalo dělat haló okolo prodeje Viscorpu, a tak z něho nakonec sešlo. Škoda. Ale pokus to byl.

I nyní, v nové firmě Amiga International, je prezidentem PT, a to je velice dobře. Půjde do všeho„sama“, od Gateway 2000 lze očekávat spíše finanční pomoc a jistotu. Hlavním úkolem je zajištění dobrého obchodu okolo Amigy (je jasné, že prodej těchto přítulných počítačů v následujících měsících půjde nahoru), software podporu a vývoj nových klonů. Sám velký prezident PT byl vzrušen a velice šťasten při této zprávě. Ujistil sebe, i velkou a stále hladovou Amiga komunitu, že peněz pro investice bude tentokrát dostatek (viz Gateway 2000). Z jeho pohledu je to nejlepší obchodník, který může Amigu vlastnit. Skutečně, Petře, nekecáš (ehm)? Uvidíme...

Gateway 2000. Jestli jsou ta čísla pravdivá, je to úžasné, říkám já a řeknete i vy. Společnost Gateway 2000 sídlí v North Sioux City, ve státě Jižní Dakota. Je známa svým perfektním a marketingově prošpikovaným prodejem PC. Zaujala mě skvělá televizní reklama a reklamy v časopisech a stejný postoj lze očekávat i k Amize. Gateway 2000 bude zajišťovat finance Amiga International. A že má opravdu z čeho zajišťovat. Jeho obrat za rok 1996 byl 5 miliard USD a čistý zisk činil 250 mil. USD. To je hodně. Za velkou louží jde opravdu o jednu z největších firem, co existují. Zaměstnává skoro 10 000 osob, má několik velkých výrobních hal (i v Malajsii) a velice světlou budoucnost. Jen čekám, kdy se dostane i k nám, na starý evropský kontinent. Jestli se změní dosavadní logo Amigy, nikde na Internetu psáno nebylo, ale co je důležitější a psáno bylo, je velice kladný postoj Gateway 2000 k vývoji a budoucnosti Amigy. Pro lepší orientaci dodám, že prezidentem je Rick Snyder.

QuikPak (*QUALITY, QUICKLY*). Největším zájemcem, snad kromě veřejnosti, o hmotné i nehmotné zajištění Amigy byl a JE QUIKPAK, který z počátku pouze vyráběl a kompletoval pro Amiga Technologies Amigu 4000 v Toweru a následně získal možnost vyrábět i Amigu 1200. Oba dva počítače jsou v našich dvou největších prodejnách Atlantida a Javosoft bezproblémově v prodeji, očekávám tedy, že se QuikPak a Amiga International (dokonce šli i s cenou dolu) docela dobře dohodli. Škoda jen, že aukční při a odkaz nakonec nevyhrál. Ale i QuikPak se vyjádřil velice pochvalně na adresu Gateway 2000 a sám ujistil, že ve vývoji okolo Amigy bude stále a s velkým nadšením pokračovat.

Ohlasy. Na Internetu byla spoustu velmi kladných ohlasů, a to i od největších společností, které se na trhu vyskytují. Všichni mluví o veliké finanční stabilitě, ochotě, obětování spousty peněz za reklamu (však ono se to vrátí), solidním jednání, velké škále zákazníků, obrovské prodejní potenci (1,9 mil. počítačů PC za rok) atd. Já sám jsem byl přítomen několika takových internetovských debat pouhých majitelů Amigy, všichni sice byli rádi, ale až tak euforičtí nebyli. Někdo dokonce zastával názor o velkém prodeji vylepšených Amig, ale pouze v USA. Musím dát za pravdu, že z počátku jsem nevěděl, o jakou firmu vlastně jde, a tak je opravdu vidět ta neinformovanost o amerických akcí, co se počítačů týče.

Konec. Pokud vás zajímá i můj názor, je takový: O Amize se nyní bude hodně mluvit, ale aby se jenom nemluvilo. Marketing je dobrá věc, ale bude se Gateway 2000 opravdu věnovat Amize? Abych nebyl tak pesimistický. Je dobře, že vlastní alespoň někdo Amigu, i když bez majitele to celkem šlo, jen to chtělo zvětšit počet prodaných kusů. Ačkoliv v lednu zajistila Amiga Technologies další význačné distributory, a to hned v Rusku a Malajsii, počet stále nerostl, to naštvalo, tak snad teď. Dále mě zarazila neúčast Phase 5 na „oslavách“, oni jsou to asi takoví samorosti, nebo že by věděli, jak to půjde dál? **—Martin Tuček**

Čísla, uvedená v článku, jsem čerpal v Amiga Review č. 27, duben 1997 na straně 9. Zbylý zdroj byl, jak jinak, Internet.

Blitz Bombers se jmenuje hra, kterou na letošní léto chystá dílna Red When Excited. Není těžké uhodnout, o co že půjde, protože název nám cosi napovídá: Bombers - nepochybně se jedná o jednu z nyní již velmi dlouhé řady různých „- Blasterů“ a „- Bomberů.“ A Blitz označuje použitý programovací jazyk (snad nekecám). Takže Blitz Bombers je klon Dynablastera vytvoření v Blitz Basicu. Poslední zprávy naznačují, že Red When Excited bude hru prodávat jako shareware. Že by se to vyplácelo víc než na normálním trhu?

Damage - střílečku plnou násilí a krve (bodejť by ne) vyvíjí finské klubko nadšenců, kteří si říkají Suomi-Peli. Dostupné screenshoty ukazují, že grafika bude ve stylu Alien Fish Finger (tj. malinké postavičky), ale mnohem barevnější a detailnější. V roli šíleného maniakálního zabijáka během hry postřílíte několik desítek, ne-li stovek příslušníků policie, oddílů rychlého nasazení, armády atd. Takže se nezbývá než těšit na další milou řežbu.

ClickBoom goes PPC! Tato kanadská firma, která proslula kontroverzním Capital Punishmentem, 5. května podepsala smlouvu s německou společností Phase5 o podpoře PowerPC programu! Obě strany věří, že tímto krokem přinutí uživatele Amig co nejrychleji upgradovat na PPC. Připravovaný Myst bude prvním titulem, který bude kromě staré řady procesorů 680x0 podporovat i PPC, a měl by vyjít přibližně ve stejný termín, jako powerkarty od Phase5. ClickBoom pro nejbližší období počítá s několika dalšími hrami, které budou současně pro CISC i RISC CPU, ale svoji budoucnost chce spojit již jen s čipy PPC.
Další zajímavostí, se kterou ClickBoom přišel, je „conversion wish-list“ - anketa, ve které mohou amigisté z celého světa hlasovat pro hry, které by chtěli zkonvertit z ostatních platforem na své miláčky. Své hlasy musíte přidat i vy prostřednictvím webovské stránky www.clickboom.com, kde jest možno sledovat i aktuální stav hlasování.

Team 17 končí! Worms: The Director's Cut byla podle originálního manuálu poslední, a autoři doufají že i nejlepší hrou Teamu 17 pro Amigu. Děkují všem svým příznivcům za podporu a prohlašují, že budou mít Amigu pořád rádi... Pche!

Top Ten of Future

V nové rubrice Top Ten of Future se hodlám zabývat nejočekávanějšími hrami - sestavit jejich aktuální pořadí podle kvality a zaručené zábavy. Rozhodování je to ale velice těžké, zvláště teď, kdy se vyrojilo tolik nového software, mnohdy velmi kvalitního (viz Kang FU, Strangers...). Ale vždy pouze deset jich může být nej a ty právě přicházejí.

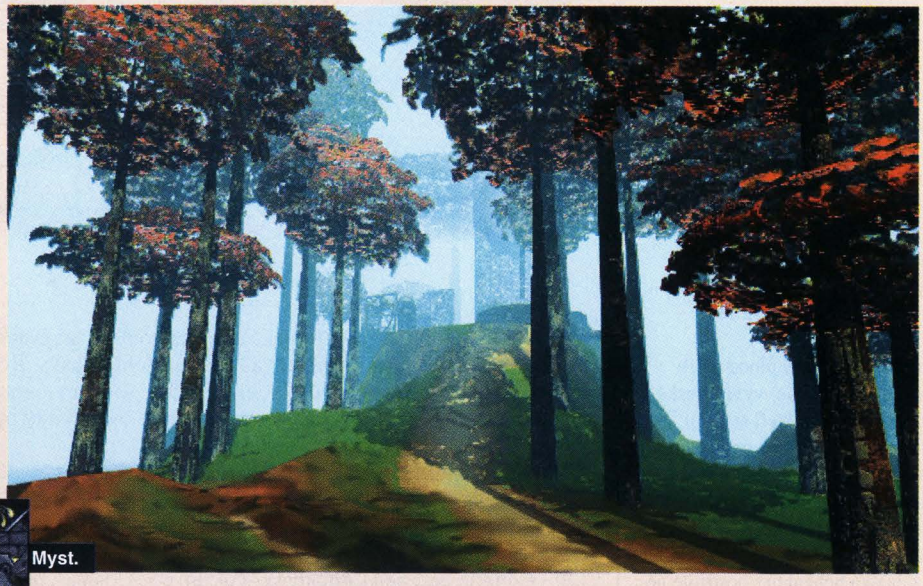
10. **Enigma** - OTM, scifi-střílečka, Amiga 1230/50 MHz, 6 MB RAM, červen '97 diskety (pouze instalovatelné na harddisk - min. 10 MB)
9. **Foundatiton** - Paul Burkey, středověká strategie, Amiga 1230/28 MHz, 4 MB RAM, červen 97, diskety i CD (plně namluvené, více budov atd.)
8. **Genetic Species** - Ambrosia / Vulcan, scifi Doom, Amiga 1230/50, 8 (!!) MB RAM, červenec 97, CD
7. **Worms 2** - Team 17 / Ocean, akční červi-worms, Amiga 1200 (kdo ví, co bude potřeba), 2 MB RAM, vánoce 97, diskety a CD (+ doprovodné animace)
6. **Trapped 2** - Oxyron Software / New Generation Software, středověký Doom, Amiga 1230, 6 MB RAM, srpen 97, diskety a CD (+ nové levely, textury)
5. **Basket Island** - Aphasia Project / Guildhall Leisure, sport-basketball, Amiga 1200, 2 MB RAM, červenec 97, diskety (pouze instalovatelné na HD - min. 18 MB)
4. **Forgetten Forever** - Charm Design, realtime strategie, Amiga 1200, 4 MB RAM, léto 97, diskety (HD min. 20 MB) a CD (namluvené, nové levely, hudba, doprovodné „super“ animace)
3. **Almagica: Scions of Forgetten World** - DSP, realtime strategie, Amiga 1200, 2 MB RAM, léto 97, diskety (pouze na HD - min. 22 MB) a CD (jako předchozí)
2. **Y3D** - Black Blade Software, letecký simulátor, min. Amiga 1230/50 MHz, 6 MB RAM, XX 97, CD
1. **Myst** - Clickboom / PxL Computers, adventure, Amiga 1230/50 MHz, 6 MB RAM, léto - podzim 97, CD

INFO:
*počet titulů pro: A500 - **0**, A1200 - **3**, A1230 - **7***
*pouze pro CD: **3**; pouze pro diskety: **1**, na diskety (only na HD) i CD: **6***

Zástupce horizontálních střílečeck Enigma se usídlila na 10. místě. Pro OTM to může být takový apel z mé strany, poněvadž jejich odkládání všech titulů je hrůza, a zasloužili by dostat na /*/*/*/. Ačkoliv slibované technické parametry jsou výtečné, tentokrát to na lepší umístění nestačilo... Úplná horká novinka Foundation, strategie ve stylu Settlers s hezkou kreslenou grafikou, spokojeně oddychuje na 9. příčce a sbírá síly na další útok, a tedy i eventuelní zlepšení své pozice, protože hratelné demo už bude hotovo (hurá) a chystá ohromit hráčskou veřejnost. Genetic Species je případ sám pro sebe. Zatímco první ukázce stačily 3 MB paměti, v březnovém demu už ovšem potřebuje ramky 8 MB!, ano, slyšíte dobře. Ale doomovka (poměrně hodně podobná Alien Trilogy z Playstationu) je to skvělá a 8. pozice zasloužená. Team 17 tedy Amigu neopustil, svědčí o tom i nové zprávy o Worms 2, další legrační wormsovské válce, i když Vánoce jsou sice ještě daleko, ale už jenom jméno je zárukou velké kvality. Na Excalibur CD60 bylo demo Trappedu 2 a bylo tak ohromné, že neumístit Trapped 2 na 6. místo by byla velká hloupost. Středověký doom, o minimálně 35% lepší než první díl, má obrovské ambice dostat se do špice tabulky, nové demo vypadá dost „dobře“, a to jsem ho zatím nedohrál! Nutnost pro majitele jedničky!!!. Sice je Basket Island jediný zástupce sportu (viz mé novinky na Excalibur CD60), o to se však lépe umístil. Copak 5. místo ze 130 nebo 140 (záleží ovšem, zda všechny tituly vyjdou) ohlášených her je špatné? Bramborovou medaili obdrží Forgetten Forever, ale 3. špricli unikla pouze o vlásek. Zde bude vůbec velký souboj mezi tímto titulem (alá Command and Conquer) a Almagicou (Warcraft II). Jasná je 2. příčka Y3D - tak kvalitní simulátor není ani snad na PC, ale pokud autoři svoji hru nepodpoří nějakou, alespoň předpočítanou, ukázkou, musí pozvolna klesat. Dát druhé místo hře jen podle screenshotů není jen tak, i to naznačuje, na jaké úrovni ty obrázky byly (nechci vidět hardware nároky). 1.4. se rozjela reklamní kampaň amigáckého Mystu, pod novým majitelem licence - PxL Computers - Clickboom, a hned je stoprocentně vítězem květnové top ten future. Pokud někdo hrál PC verzi, ví proč... **—Martin**

Letní boom her Amigu

Někdy se sám sebe ptám, jak to asi bude vypadat v létě roku 1997, kdy by se podle všech oficiálních i neoficiálních zpráv mělo objevit tolik herního softu, snad nejvíce v historii Amigy.


Myst.

Oznámeno je něco přes 60 titulů, bude to zřejmě jakási náplast na vlažné měsíce březen, duben, květen, kdy se toho zas tolik dobrého neobjevilo. Snad to zakřikly tři perfektní hry, o kterých se bude dlouho mluvit (*Chaos Engine 2, Worms: TheDirectorsCUT, Evils Doom*), ale asi ne. Ona totiž většina ohlášených projektů byla přesunuta (skoro všechny hry na Webu Vulcanu, BMP Promotions, The Rois, Lebed Project, Apex

Genetic Species

Systems a zhruba dalších deseti firem) na červenec a srpen. A nyní se koukněme, co nám udělá největší radost (vybírám jen ty velice dobré tituly).

Červenec 1997. Sportovní nadšence jistě zaujme *Alien Olympic* od Vulcan (vlastní výrobek). Software, který si bere na mušku vetřelecké olympiády s netradičními sporty. Těšit se můžeme na skvělý nápad, dobrou grafiku (ne nepodobnou starému, leč výtečnému Speedballu 2) a kupu dalších věcí, které nebudu rozpitvávat.

Král realtime strategií *Dune 2* bude pravděpodobně sesazena z trůnu, i když je *Almagica* spíše warcraftová.

Na harddisku zabere *Scions of The Forgetten World* (druhý název) 18 megabytů, OS-friendly připraven (multitasking - to zas bude pecka), grafika je u demoverzí snad úplně stejná jako zmiňovaný *Warcraft II* a verze pro cédéčko je navíc prošpikována super filmem (tady bych se rád pozastavil, nevím totiž, zda CD verze stoprocentně vyjde). Super!

„Duchovní" syn Guildhallu (všimli jste si, že Guildhall nemá žádné logo a stojí spíše v pozadí, viz Baku Baku Animals na Amize - Minskies Furballs) Manyk Software koupil práva na *Basket Island* (viz mé novinky na Excaliburu CD60) a chystá dodat tuto netradiční basketbalovku s netradičními hráči (opice, kočky) v ještě lépe prokreslené grafice pro všechny (jo!) Amigy 1200 s harddiskem. Rezervujte 15 Megabytes. Ovšem stojí to za to.

Vulcan pravděpodobně už konečně vypustí *Breed 2001* (původní název Breed96, Breed 2000) od novozélandských tvůrců (D. T.). Preview verze se na trhu pohybuje nějaký ten pátek, docela kvalitní zábavu určitě, strategie z budoucnosti o válce mezi planetami, Breed 2001 slibuje.

Dungeonů bylo na Amigu poměrně málo. Na jaře hladinu obrovsky rozvířil *EvilsDoom* (dost dobrej) a nyní chystá vzrůstající firma Mutation Software *Castle Kingdoms AGA*. Výběr čtyřech postav, klasické putování, zkrátka klasika v novém ohozu. Určitě ale *Engima* nebude žádná klasika, je slibována skoro rok a kde nic tu nic. Ovšem v červenci 97 by mohla konečně spatřit světlo světa a technické údaje (6 MB detailní grafiky atd.) začínám opět nacházet v zahraničních časopisech. Něco na tom tedy bude.

Vozítka nám začínají motat hlavu, spoustu se jich nyní objevilo a každý je poměrně propracovaný. Ovšem *FlynHigh* je možná nejlepší grafická 3D automobilovka, jakou můžeme vidět (není plochá jako XTreme - viz kopce, tunely). Distributor - Epic Marketing.

Realtime budoucnosti *Forgetten Forever* má na plánovány zrod také v červenci a upřímně se těším na souboj Almagica vs. Forgetten Forever. Pro Forgetten Forever mluví jasně grafika („vopravdu kchůl", fakt - i když pro Almagicu taky), spoustu prostředí (poušť, ledová pustina, stepi, tajga...) a CD verze (stoprocentně namluvená).

První pořádná doomovina na Amigu, jak hlásají nekonečná hesla Ambrosie / Vulcanu (na 8 MB Ram), je prý Druhá demoverze (7 MB), až na velké nároky na hardware, vypadala fakticky skvěle a co víc, plná verze vyjde jen na CD. Úplný Alien Trilogy z Playstationu. Těšme se.

Pouze na CD bude i božácká *KangFu,* snad nejhezčí chodička, jakou znám. Má dokonalou grafiku (viz demo na 8,5 MB), skvělý scrolling a těch slibů, co autoři „slibují"! Hej, snad by mohl někdo napsat preview Joe, Jaytee!

Samotný Guildhall má v rukávě velké eso, a to letecký simulátor *Mycrolite Warriors* (už AGA), obdobu Stunts Island, který na Amize jaksi nezazářil. Létání i pro dva!!!

Pro Rugby League z dílny Alternative Software se prý bude líbit. Hmm. Nevím. Grafika je sice bombastická, ale znát tak řádně pravidla. Totéž platí i pro *Rugby Boss.*

I když už vyšla *The Big Red Adventure* (8. 5. 1997), nic to nemění na faktu, že po *Hellpigs* je *Sixth Sense of Investigation* nejočekávanější adventura. Krásná, ručně malovaná grafika od švýcarských CineTechnologies pod hlavičkou známých Epic Marketing, hmm, to je něco. Navíc pro SSoI stojí fakt, že není až zase tak hladový po místu na harddisku a výkonu mašiny a přitom bude skvěle hratelný!!!

Zato nehratelný brak *Tiny Toy Adventures* se líbil, což nechápu. Jinak by určitě neměl vyjít druhý díl *Tiny Toy Adventures 2*. Proč bude *Trapped 2* vím, ale proč ne Tiny Toy Adventures 2 (tato řečnická otázka zřejmě zůstane nevyslyšena)! No co, alespoň Mutation velmi viditelně zlepší nepodařenou grafiku a zmenší na infantilnosti.

Vylepšené motokáry *Virtual Karting DELUXE* s rozlišením 1x1 přes celou obrazovku a se skvělým enginem OTM stále drží pod pokličkou a červenec je pro ně „Soudný den".

Podobnou tématikou se zabývá i Apex Systems produktem *World Of Formula One*, i když z prostředí Formule 1.

Zone 99.

Nakonec se zmíním o *Zone 99*, logickém rychlíku pro náročné, přičemž se můžu opřít o velmi kvalitní obrázky a informace na serveru debutové Aurory Works Interactive. Pohled je volen naprosto z vrchu, jako u Timekee-pers.

Srpen 1997. Druhá polovina prázdnin je spíše orientována na neznáme tituly, o kterých bych vám asi těžko něco povídal (*Alien, Alien Dawn, Abduction* a další a další), ale i tak se najde spousta kvalitních gamesek. Začneme, jako obvykle, podle abecedy.

Přes monitory nám přejede *Auto Racing* z nové Rois / Lebed Project. Tato grupa nadšenců se rozhodla, že bude podporovat ami-

FlyinHigh.

gácký only CD trh, a tak je Auto Racing slíben na 2 CD, a když mrknu na obrázky JE NĚCO VIDĚT. Takové správně nakreslené závodní autíčka, bomba!

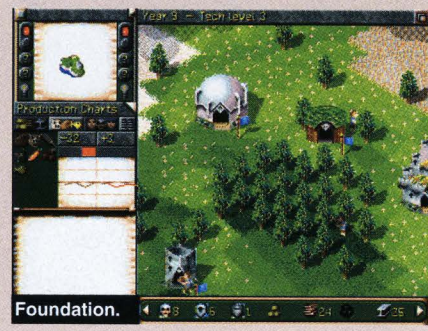
Naprostým kontrastem potom působí *Blitz Tennis* od Guildhall Leisure Centers. Funkčnost na Amize 500 (slyšíte dobře!) nemůže zastit 3D grafiku, stínování..., ale snad hratelnost mohu vyzdvihnout nad průměr. Blitz Tennis je vlastně přepracovaný Andre Agassi Tennis poté, co se sloučil Black Magic s Guildhallem (abych dokončil, potom se Black Magic spojil s Manyk Software, Binary Emotins a Binary Illussions pro ty, kdo nečetli novinky na CD60). Švýcarský Guildhall má naplánováno alespoň půl tuctu titulů.

Práva *Boulder Dash 3D* od jednoho bezvýznamného polského chlapce (S. U.) „sehnala" (za kolik?) Siltunnna Software a pro slabě nadupanou „dvanáctistovku" chystá předělat jednoho ze zakladatelů nového herního směru, v 3D rozměru a s lepším rozlišení, než jsme mohli vidět v demoverzi. Prý 1x1 na celý výřez obrazovky s turbokartou 1230/28 MHz! Kdo by čekal, že na Amigu bude teď předělávat Eidos Interactive? Zvláště, když se jeho *Tomb Raider* stal skoro nejúspěšnější hrou uplynulého půlroku (viz top ten prodávanosti v Excaliburu), ale co se nestalo. *Championship Manager 96/97* je konverzován a dává si pěkně na čas. Oproti předchozímu dílu došlo k vylepšení grafiky a zvětšení množství dat.

Domark zase předvede *Championship Manager 2*, taková malá domácí rivalita.

Až na úplném dnu zájmu se nyní potácí Flair Software, vydal pár bezvýznamných produktů na PC, a proto se zřejmě rozhodl pracovat na několika Amiga titulech. Jediný, o kterém se trochu rozpovídám, je *Double Agent*. Skvělá adventura, nešetřící vtipem, místy až sarkasmem (ou!) má obsahovat tuny ozvučení a všech ostatních položek (známe to) a navíc úplně nevídanou dějovou linii! Že by lepší než Sixth Sense? To asi ne.

Po obrovském přívalu 3D doomovek náhle 3D mánie ustala. Jo, to se stává, ale pak


Foundation.

vůbec nic nového, neznámého. Variace na téma: „Stůj nebo střelím," nemám vůbec rád a 3D karate také zatím nevyjde. Vůbec první 3Déčko z jiného žánru než je DOOM, auta a simulátory, je *3D Pinball* na několik málo cédéček (1). Rois informuje o 3 stolech vyvedených na maximum ve všech směrech, ve kterých to vůbec jde. Díky 660 MB médiu také můžeme slyšet spoustu (opravdu) vysoce kvalitní hudebních nahrávek.

Divím se, že v Excaliburu tolik pozorný Joe, ve své Amiga sekci novinek, se nezmiňoval o *Exploreru 2260* z anglického Digital Anarchy Software, kterým dělá distributora Vulcan Software Limited. Ta totiž posílá jak úplně mimo Phoenixe, tak i Star Fightera. Samozřejmě potřebujete pouze turbokartu, ale veškeré lodě a objekty ve vesmíru se vám odmění jako kompletně texturované a kupa planet zaručena.

Foundation od Paul Burkey Software není strategie, která by příliš konkurovala Forgettnu či Scions. Naopak. Je to variace na Settlers 2. Podobně zvolený herní nadhled, grafika, CD verze, strategické spojitosti (nemám jídlo, nebude těžba), jenže na Amize, to je to.

Hellpigs CD je už adventure jistota. 2 cédéčka stoprocentní zábavy, nadupané kvalitním filmečkem. Podle slov Paula Caringhtona: „O 33% lepší než DD verze." Není co dodávat.

CPU Italian Systems už mají dost věčných příkazů ze stran všemožných distributorů, a tak si na ně „zahrají" sami u jejich nového kousku *Legend of Rome*. Strategie hodně stejná jako NorthSouth. Nic víc, nic míň.

Lahůdkou srpna a možná celého roku je *Myst* od PxL Computers / Clickboom. Skok je to převeliký, od naprosto frustrující a nehratelné, technicky dokonalé, mlátičky na čistokrevnou adventuru, navíc tak známou z PC. Kolik stály všechny patenty a práva nevím (a je mi to jedno). MYST tedy BUDE. Nebýt ale Clickboomu, tak CYAN se rozhodl Mysta nepřevést.

Druhá chodička, o které se dnes zmiňuji, je *SWORD*. Mám možnost hrát její demíčko, které po grafické stránce má ještě co dohánět, ale hratelnost docela jde a celkově mě to docela bavilo. Hlavně je kladen důraz na koordinaci joystick - ruka, protože se například zničehonic objeví z každé strany dva nepřáte-

Myst.

lé a střílí po vás hlava nehlava. Ještě, že existují výskoky. Pozor, Myste!

Na vědomost se dává, že na srpen je naplánována další adventura tvého typu. Co je ale zarážející je velikost. 5 CD to tu ještě nebylo. Název tajemna je *The Haunting*.

Už první díl *Trappedu* byl dobrý, ale druhý díl bude hit. Polygonoví nepřátelé (alá Quake), CD verze, spoustu levelů, úžas.

Po dobrém minulém měsíci, kdy se ohlásilo spoustu novinek-střílečka, vyjde jedna na konci prázdnin. Střílečka s velký S vlastně *U-Ultra Violent Worlds*.

Z Vulcanu je i *Valhalla 4-Charm of Pric Paul* (šarm prince Pavla) a nelze očekávat výrazné změny jako tomu bylo při Valhalla 2 - Valhalla 3. Klasická spousta hádanek, logických zákysů, ráj pro všechny majitele předchozích dílů. V redakci Excaliburu to myslím ale nikdo včetně mě nezbožňuje. Strašně kontroverzní „hra".

Vůbec poslední věcí, kterou dnes končím, je *Wasted Dreams*. Závěr zkrátka patří Vulkaníkům. Další vetřelecké dobrodružství se spoustou nových hracích prvků. 5 MB grafiky, zvuky, hudba, když jsem to počítal, tak výsledek vyšel na nějakých deset mega.

Když tak znovu projíždím tento článek, říkám si, že takovéto prázdniny tu ještě nebyly. Nebo snad ano? **—Martin**

RECENZE

PC★★★★75

The City of Lost Children

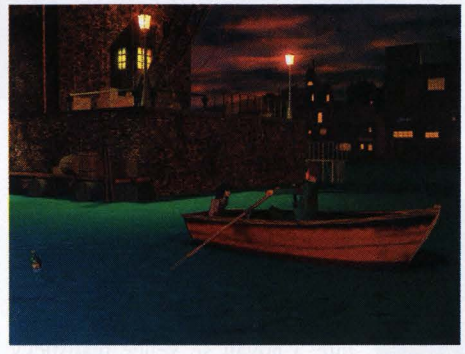
Každé velkoměsto má své stinné stránky.

Sirotčinec. Hluboko v temných uličkách velkého ponurého města je ukrytý malý, ale zato velmi krutý sirotčinec. Mezi několika nezletilými svěřenci tady pobývá i nenápadné černovlasé děvčátko jménem Miette. Je velmi chytrá a čilá, ale plýtvá těmito dary jinými směry, než by měla. Již ve svých dvanácti letech je nucená krást a žebrat, aby vůbec s bídou přežila. A tak do této nezáviděníhodné situace přicházíte vy, abyste této milé dívce pomohli. Přišel čas ponořit se do ponurého města, je čas potkávat lidi, je čas namáhat mozek... Doufejte, že právě vy budete mít na to, abyste objevili to největší tajemství, které Miette pomůže...

Třída. Začínáte v malé celkem útulné třídě bedlivě střeženi dvěmi nepříjemnými pohledy. Kamna mírně plápolají a atmosféra je těžce napjatá. Děvče potichu cupitá po místnosti a poslouchá vaše příkazy celkem poslušně.

Již z tohoto prvního pohledu je jasné, že The City of Lost Children nebude úplně tuctovou adventurou. To pravé však ještě jenom přijde. Největší kouzlo této hry pocítíte na vlastní kůži, až vyrazíte do ulic. Až potom v plné míře zjistíte, co znamená „strhnout hluboko do atmosféry". Měli jste někdy v minulosti v některé hře pocit, že je celý svět proti vám? Teď nemám namysli pocit, který otřásá lidským kultem, který znáte třeba z Dooma. Mám na mysli pocit bezbranného a malého člověka. Nepříjemný pocit nahánějící úzkost. Pokud jste ještě něco takového nezažili, tak zde si ho užijete dost a dost.

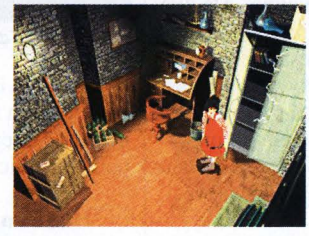
Jen velmi zřídka se vám stane, že potkáte nějakou vstřícnou duši. Většinou budete narážet pouze na odmítavý výraz, či postoj. Prostě doba jako vystřižená z té naší. Starej se sám o sebe, je to tak nejlepší. No, nesmím to zase až moc přehánět. I tomu největšímu odpůrci malých holčiček ochotou pookřeje srdce, když mu nabídnete to, co ho právě zajímá. Teď ale přijde na řadu otázka. Jak zjistit u člověka, který se s vámi nehodlá bavit, co ho právě zajímá? I tento fakt je



myšleno. Stačí otevřít příručku a zde najdete popis všech podstatných charakterů. Takže pokud se dočtete, že někdo se rád napije, není nic jednoduššího, než mu donést něco dobrého na mlsání a on pro vás udělá i to poslední.

Zbytečně komplikované. První, co mě trochu zarazilo, bylo ovládání. Není špatné, ale trochu netypické. Při adventkách tohoto typu jsem zvyklý na myš, kdežto u této hry jsem byl nucen používat klávesnici a to je podle mého názoru trochu složitě. Když třeba chcete použít nějakou věc, nejdříve musíte zmáčknout Tab na otevření inventáře, šipkami si vybrat předmět, potvrdit klávesou Page UP a následovně použít předmět Enterem. Ale i to není všechno. V některých případech se stává, že klávesa hned napoprvé nezareaguje a i celkově se mi zdá být Miette na ovládání dost těžkopádná. Pokud chodíte po místnosti, tak to ani nepocítíte, ale už při zvednutí předmětu to zaskřípe. Miette se totiž musí nastavit do pozice, která odpovídá animaci a to chvilenku trvá. Ale i u tohoto bych třeba zavřel jedno z mých deseti očí. Nejvíc je těžkopádnost hrdinky znát, když jde do schodů. Zde si budete muset trochu počkat, než ji do těch schodů dostanete. Ale to už nezavřu ani jedno oko.

Grafika. Již z obrázků vám musí být jasné, že tato hra disponuje grafikou na dost vysoké, dá se říct, že nadprůměrné úrovni. Vše je vykreslené velmi detailně a s velkou precizností. Snad jenom... Předměty, které můžete použít až moc zapadají do kulisy a tak, když chcete něco zvednout, musíte to nejdříve najít. Což znamená, že se nejdříve musíte těsně před to postavit a když se vám předmět objeví v levém horním rohu, můžete ho zvednout. To samozřejmě není moc dobré pro hratelnost. Lehce se vám stane, že předmět obejdete bez toho, aby jste si ho vůbec všimli.



Vzhledem k tomu, že jsou místnosti koncipované jako třírozměrné a ne vždy se vejdou na obrazovku, museli autoři vyřešit obraz tak, aby člověk hrající tuto hru měl možnost prohlédnout si celou místnost. A také že vyřešili. Obraz se přepíná automaticky nebo ho můžete přepnout manuálně klávesou „SPACE“, pokud se v pravém rohu rozsvítí kamera.

Pohyby. Do teď bylo po grafické stránce všechno OK. Jenže ke grafice patří i animace. Animace postaviček a video sekvence jsou zpracované stejně jako grafika na výbornou. K tomu nemůžu mít žádné výhrady a ani nemám. Jsou tady ale animace prostředí. Těch skutečně není moc a je to velká škoda. Nějaké to blikání zářivek, či otevírání dveří, to jsou detaily, které ani zdaleka nemůžou zachránit pohyb rozlehlého bludiště pochmurného města. Na druhou stranu velmi divně působí pohled na pevnou hladinu moře a přitom slyšíte nárazy vln. Skutečně divné...

Zvuky, hudba. Tato položka je zastoupená celkem dobře. Všechny charaktery jsou namluvené profesionálně a perfektně doplňují už beztak perfektní atmosféru. Stejné to je s doplňujícími zvukovými efekty. Vrzot dveří, výpadek pojistek, startování... Prostě slušné. K hudbě také nemám žádné námitky. Ponurá, jak se patří na zatuchlé a hnusné město.

Závěr. The City of Lost Children je skutečně velmi dobrá hra. K mé velké lítosti má i dost nedostatků, které se nadají jen tak lehce přehlédnout. V globále však tato hra přinese obrovské množství zábavy i když trochu ponuré. Ale to už k tomu jednou patří... **—Vlapon**

Minimum: *PC 486/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *PC 486/100, 8 MB RAM, 4x CD, zvuková karta.* ***Testováno na:*** *Cyrix 686/150, 16 MB RAM, 2x CD, Sound Blaster 16 ASP.* ***Firma:*** *Psygnosis.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

PC★★★★75

The City of Lost Children

Je to možná divné, ale v této adventuře nezachraňujete svět, ale ztracené děti.

Místní pobuda, opije se i lékem na žaludek.

Zpátky ve školních škamnách.

Jistě si mnozí z vás vzpomenou, jak asi před půl rokem dávali v televizi film Delikatesy. Byl to film plný černého humoru, hrůzných činů atd. Ale kvůli tomu ho nepřipomínám. Chci zde připomenout jeho atmosféru. Všechno bylo potemnělé, světla a lampy na ulicích poblikávaly, po ulicích se válely oblaka mlhy, chodilo zde minimum lidí a auto projelo jednou za čtrnáct dní. A v takovémto prostředí se odehrává hra The City of Lost Children (dále jen TCoLCh). Děj se odehrává v jednom městě, je to jakýsi přístav. Město je tiché. Po nocích zde jezdí dodávka a odváží děti někam pryč. Nikomu to nepřipadá divné, nikoho to nezajímá. Ale žije zde dvanáctiletá holčička. Jmenuje se Miette. A ta je rozhodnuta nedat se unést, přežít a najít ztracené děti. Pomáhá jí tady pouze jeden člověk. Je to dospělý, který hledá svého uneseného chlapce. Proto se staňte na chvíli, opravdu na chvíli, malou Miette a ponořte se do tajů tichého města, kde se odehrávají podivné věci.

Á, hlídač odešel, myši mají pré.

Zpracování hry, no, přirovnal bych to asi k Alone in the Dark, je to systém přepínání kamer. U TCoLCh sice není tak intuitivní, tím myslím inteligentní, ale v některých případech máte sami možnost přepínat si mezerníkem kameru, takže máte detailnější pohled na místo konání. Veškeré prostory jsou renderované a postavičky jsou polygonální. Asi jako v Time Commando. Renderované lokace jsou prostě geniální. Nejsou to prostě jen holé ulice, ale je to typický přístav. Všude se válejí zbytky něčeho. Staré lahve, balíky slámy, dřevěné bedny, na vodě poplouvají sudy. Všechny budovy jsou z červených cihel a veškeré železné části, jako například schody, jsou rezavé, takže to dodává pocit, že stavby pocházejí ještě z minulého století. Animace postaviček je dost dobrá, skoro vypadá na motion capture. Chovají se velice realisticky a jsou výborně potexturované. Chyba ale je, že když chodíte s malou Miette, velice pomalu se otáčí. Když chcete jít do schodů, naženete

Né, já nechci do vězení.

k nim postavičku a ona od nich odstoupí, udělá pár kroků na místě a pak teprve šlápne na první schod. Reakce na klávesnici bývají někdy opravdu velice pomalé.

Hudba a zvuky. Hudba je docela příjemná, pasuje do tohoto prostředí, takže k ní bych výhrady neměl. Až na to, že pokud máte čtyř rychlostní CD-ROM, tak hudbu vypněte, protože jinak bude pořád tahat z CD a vy se moc nehnete. Zvuky jsou na vysoké úrovni, perfektně jsou namluveny postavy, to se musí nechat. Např. stařík sedící před školou má vypitý, suchý hlas, učitelky mají pisklavý nepříjemný, jedním slovem nádhera.

Když už tak vandrujete úzkými uličkami a plníte úkoly, může se stát, a to velice často, že

Tak, a z toho už se nedostanu.

To je atmosféra, co?

Vás chytí při činu. V nejlepším zavřou Miette do místnosti, ze které se dá utéci, nebo do vězení. To pak uvidíte, jak Miette stojí opřená o mříže a pláče a na screenu se napíše Game Over.

Hra jako celek je výjimečné dílko, akorát má jednu, a to dost velikou vadu. Je strašně krátká. Má jenom čtyři epizody a věřte mi, bez návodu vám každá bude trvat maximálně hodinu. Protože co máte dělat se buď dozvíte od dvou příšerných učitelek, nebo to logicky vyplyne ze situace. Kdyby hra byla delší, neváhal bych jí dát takových 85%, ale když se to dá dohrát za jedno odpoledne, tak to za to nestojí.

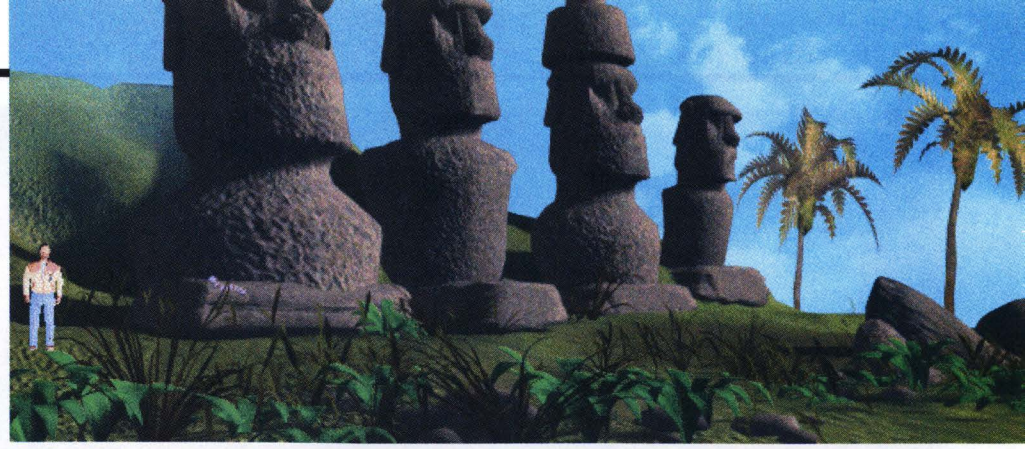
—Taurus z Nemédie

Minimum: 486 DX2, 8 MB RAM, 2x CD, 50 MB HD.
Testováno na: P133, 32 RAM, 8x CD, SB32, 2 MB S3 Virge.
Výrobce: Psygnosis / UGG D. A. International. ***Zapůjčil:*** *JRC.*

PC★★★★72

Ark of Time

Dobrých adventur není nikdy dost.



Tento druh her je nejlepší pro období, kdy prší, kulturní střediska jsou zavřena a na drivu je málo místa. Firma Interplay nám přináší takový malinkatý bonbónek. Je to hra Ark of Time. Příběh je, dnes po hře Timelapse, už trochu otřepaný. No kdo ví, „vo co GO"? Cože, nikdo? Á, ten pán vzadu. Představte se nám, pane. Anebo raději ne. Tak povídejte, o co tu půjde? Jakže? Chce se vám na záchod? Běžte pryč, vyveďte ho odsud. Zase je to na mně. Ano, opět se jedná o objevování ztracené Atlantidy. Já vím, dnes je to už trochu klišé, ale lidem se to líbí, tak proč se v tom pořád nešťourat, že?

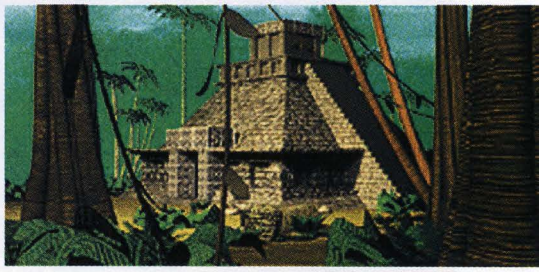
Příběh. Jistý profesor zjistí, že někde na dně moře se nachází ztracená Atlantida. Se svým přítelem, svou ženou a jedním bodyguardem se vypraví to zjistit. Na své lodi doplují do místa v Atlantském oceánu a zde se se svojí ponorkou ponoří na průzkum. Nejdříve nic, ale hluboko pod mořem k nim připluje svítící delfín. Takový, jakého popisoval už Kolumbus. Naši přátelé ho chvíli sledují a potom najednou obrovské zářící světlo. Všechny přístroje se vypnuly a ponorčička dopadla na dno. Reflektory v tmavé vodě osvětlily chrámovou stěnu. Vy jste Richard Kendall, novinář jednoho nejmenovaného londýnského listu a Váš šéf Vás posílá do Karibiku, abyste pátral po profesorovi a napsal nějaký ten článek. Ostatně od čeho jsou novináři, že? Váš šéf, to je postavička sama pro sebe. Je tlustý, má kníra a plešku, nosí kšandy a kouří doutníky dlouhé dva metry třicet. Shodou okolností má psa, je to takový ten filmově ošklivý buldoček. Neříká se přeci nadarmo vrána k vráně sedá...

Vaše poslání se skládá z klasických věcí jako jsou rozhovory, sbírání, používání věcí. Šmejdění v zamknutých zásuvkách, procházení muzeí, buzerace hlídače (takový strašný neruda, ale má bezva fáro), rozhovory se staršími dámami, procházení tajemných budov, no prostě klasická adventura.

Inventář je velice přehledný, protože je pod herní obrazovkou a ovládání, pche, je příjemně jednoduché. Pravým myšítkem věci používáte a berete a levým je prozkoumáváte, případně s nimi provádíte činnosti.

Při prohlídce grafiky zjistíme, že se nám to vlastně velice líbí. Je to vlastně taková Little Big Adventure. Postavička hlavního hrdiny je 3D vektorovaná a pohybuje se po renderovaných lokacích. Panáčci nejsou sice ideální, mají takové jednodušší rysy (obličej tvoří polokoule a výstupek na nos), ale výborně sem zapadají.

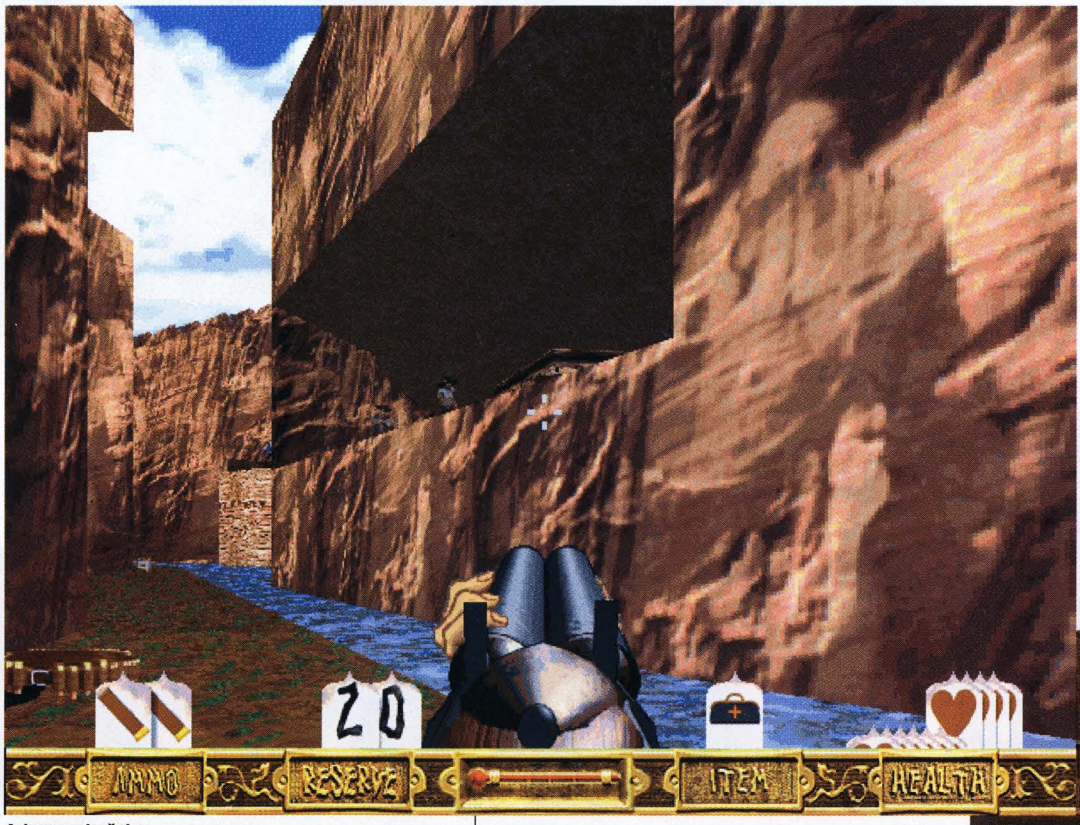
Teď k těm screenům. Všechny pozadí jsou plně 3D, ale jsou renderovány nějak zvláštně. Jak by řekla moje angličtinářka, „It`s very funny". Je to mixáž texturovaných a netexturovaných, pouze barevných objektů. Někdy to vypadá divně, ale tady to působí útulně, skoro jako kdyby to byly modílky. Je to i tím, že textury jsou oproti panďulákům dost veliké. Jedna cihla o kousek větší než hlava. Místnosti a venkovní prostory jsou sice jednodušší, ale vůbec vám to nepřijde.



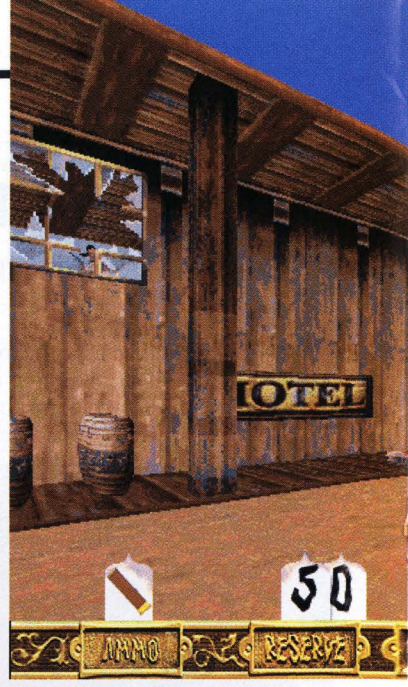
Zvuky jsou perfektní, ostatně jak se dalo od fy Interplay očekávat. Křik racků, zvuk při manipulaci předmětů a rozhovory, to je něco. Hudba, příjemná, neruší, sice sedí, ale není to holt Lost Eden.

Vzhledem k tomu, že je adventura velice uživatelsky přátelská a ovládání je jednoduché, je pro začátečníky jako dělaná. Neříkám, že její řešení je primitivní, spíše naopak. Zákysů si užijete habaděj, občas si má člověk chuť trhat vlasy, ale pak od toho upustí, protože tohle si musí zahrát. Hra je pod DOS, takže žádné komplikace tu nebyly. **—Taurus z Nemédie**

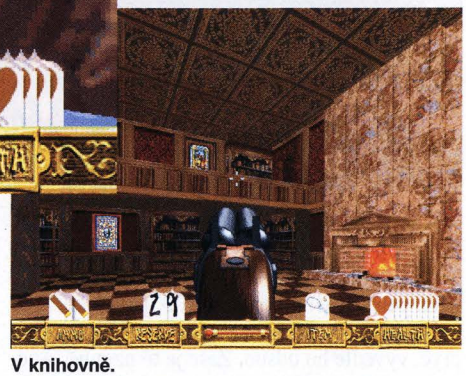
Požadováno: 486 DX2/66, 8 RAM, 51 MB HDD, SVGA, 2x CD-ROM, myš. ***Testováno na:*** *P133, 32 RAM, 8x CD-ROM, SB32, 2 MB S3 Virge.* ***Zapůjčil:*** *JRC.* ***Firma:*** *ICE - Interplay.*



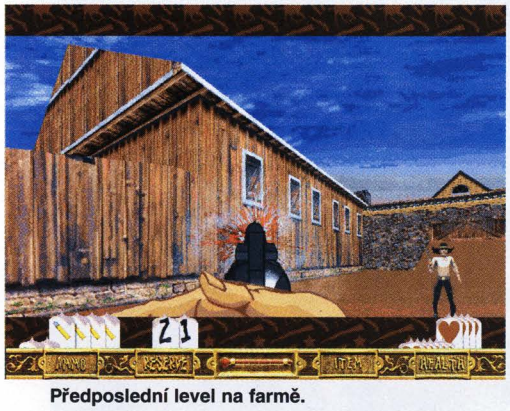
A hups, do řeky.



Já jim dám, hotel!



V knihovně.

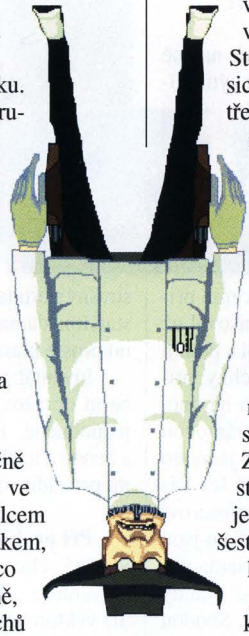


Předposlední level na farmě.

PC★★★★★93

Outlaws

Minout znamená zemřít.
Zemřít znamená prohrát.



Na jméno **Outlaws** si vzpomínám ještě z dob svého Atari 800 XE. Tehdy to byla střílečka s obrazovkou rozdělenou na dvě části. V levé jste ovládali Vy svého kovboje a v pravé protihráč nebo počítač a stříleli jste po sobě. To bylo vše. Ale bylo to geniální.

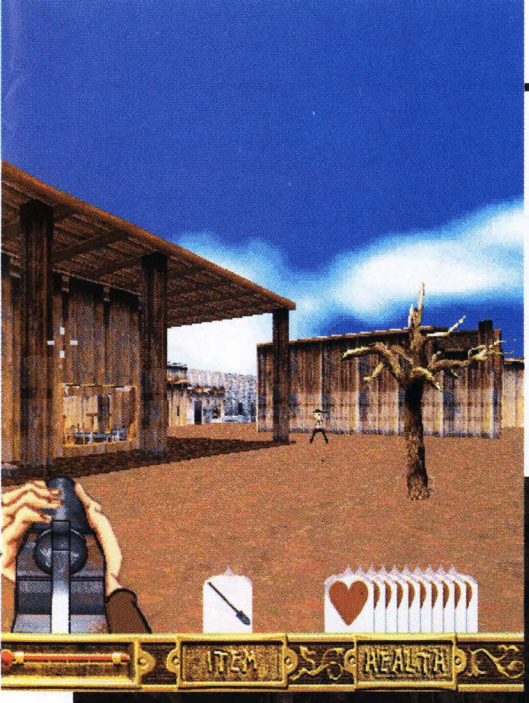
Jelikož se však časy mění, už nemá nikdo šanci uspět s tímto nápadem v dnešní době, tak firma Lucar Arts vydala „menší" předělávku Outlawse.

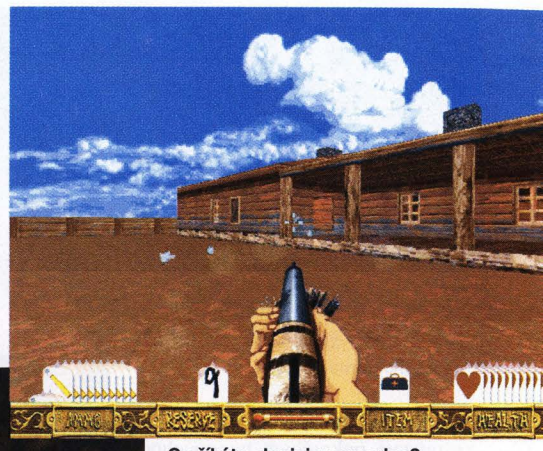
Nevím, čím začít dřív, jestli perfektními ručně kreslenými animacemi, super hudbou v CD kvalitě, vynikající strukturou misí, bezchybnou hratelností nebo vychvalováním nové a konečně originální akční 3D střílečky s mírným nádechem adventure.

Začneme instalací: Nejdříve si nastavíte rozlišení hry od 320 x 240 přes různé exotické režimy až po 640 x 480 a 800 x 600. To vše běží sice jen v 256 barvách, ale je to zase o to rychlejší. Ještě si vyberete, jestli chcete hrát Outlawse v okně nebo přes celou obrazovku. V okně je to mnohem pomalejší a ruší vás okolí Windows, takže hru v něm doporučuji jen zatvrzelým příznivcům „Velkého Billa 95". Co se dá říct o hře v rozlišení 640 x 480, tak jsem ji hrál v lehce oříznutém okně. V některých levelech mi můj Penťáč s 3D akcelerátorem, který Outlaws podporuje, stačil, v těch náročnějších bych doporučil něco okolo Pentia 133 nebo 150 MHz.

Intro. Uvítá mě dokonalá ručně kreslená animace. V podstatě jde ve hře o to, že vám vrchním zlotřilcem všech zlotřilců, tj. hlavním špatňákem, byla unesena vaše malá dcera. A co je vaším úkolem? No samozřejmě, nadělat z těch všech padouchů hromady mrtvol a ještě jako bonus navíc udělat z vrchního padoucha hromadu slizu (nebo tak nějak).

Outlaws hrajete z vlastního pohledu, rozdíl oproti některým Doomovkám je však v tom, že všechny textury, kterými jsou objekty ve hře potaženy, jsou kresleny ručně. Stejně tak postavičky kovbojů, které jsou sice jen 2D, ale vektorové postavy, jako třeba v Quakovi, by do této hry moc nesedli. Každopádně jsou postavičky perfektně naanimovány a tak třeba při zásahu se chytne kovboj za koleno a tiše se složí, nebo s sebou flákne o zem, až mu při pádu spadne klobouk, který se snáší k zemi. Bandité na vás také různě pokřikují a nadávají vám, proto pak ze zadostiučiněním do nich s radostí vystřílíte celý zásobník. Ne vždy se to však vyplatí. Pokud nechcete přilákat další bandity, vyplatí se například tiše vraždit hody nožem. Zbraní máte celkem nepřeberné množství. Od pěsti zvané Oldshaterhand, tj. jednou ranou kosící každého, přes kolt se šesti náboji, který musíte po vystřílení takhle pomalllllluuuuuuu nabíjet, až po jednohlavňovou brokovnici, kterou když minete, tak máte smrt takřkajíc na dosah, protože se pomalu nabíjí. Další zbraní jsou různé dvouhlavňové brokovnice, Henryovka, dynamit, nože nebo na závěrečného padoucha máte rotační kulomet, takový ten, který byl přidělán na podstavci a mohli jste s ním jezdit po zemi. Další vymožeností je dalekohled,





Co říkáte slepici na paprice?

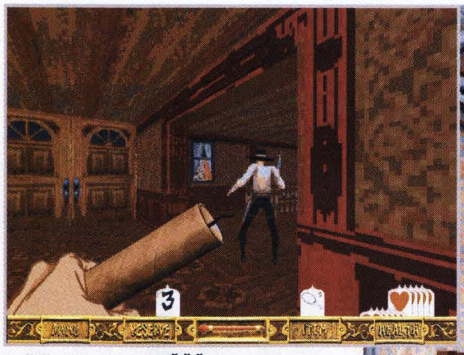
Chata v podzemí.

který můžete přidělat k Henryovce a pak střílet padouchy z velké dálky. Zbraně a střelba jsou zpracovány realisticky a tak si můžete vybrat, jestli budete střílet z koltu s přesným mířením, nebo jestli chcete vypálit všech šest ran najednou od boku. Každá zbraň je také omezena dostřelem a tak ještě neznamená, že když vidíte padoucha, který chodí a hlídá pevnost někde dvěstě metrů od vás, že se vám ho podaří trefit z bezpečí koltem, protože ten k němu ani nedostřelí a akorát ho upozorní. Samozřejmostí je, že všechny zbraně nechávají po zásahu, do čehokoliv, na místě kulku zaraženou třeba do trámu. Stejně tak se při přestřelkách ozývá svištění kulek a od koltů se jen kouří. Není ale nad efektivní pády banditů ze skal, když stojí při zásahu zrovna na kraji. Po ráně „brokárnou" hodí jedno efektivní „salto nazad" a s řevem se řítí do propasti. Stejně tak je to s dynamitem, který, dopadnuvší mezi bandity, je „rozhodí" na všechny strany. Grafika sama o sobě není sice úchvatná, je však vidět ohromný smysl pro detail. Občas se například potulují po městech slepice, které můžete pro potěšení (zvlášť farmářů, kterým patří) střílet, v jednom levelu například visí u farmy zvon, který můžete dobře mířenou střelou rozhoupat a rozezvučet, nebo po zásahu do petrolejky ji rozstřelíte a začne od ní hořet třeba podlaha. Stejně zábavné je si krátit chvíle v baru střelbou na flašky.

Animace a hudba. Nebudu lhát, když řeknu, že stejně pěkně kreslené animace jsem viděl snad jen u Broken Sword. Lucas Arts se opravdu vytáhl, je to ostatně vidět v tom, že animace zabírají dohromady asi 400 MB na obou CD. Všechny běhají v rozlišení 640 x 480, jsou namluveny profesionálními herci a hlavně uvidíte je na konci každé úspěšně dohrané mise. Jen závěrečná animace mohla být o něco delší.

Hudba je nahraná přímo na CD, přičemž na každém z nich je asi osm skladeb. V Outlawsovi je hudba věcí, která skvěle dolaďuje atmosféru hry a je naprosto... vždyť vy víte. Některé z těchto skladeb jsem sice, alespoň mám ten pocit, slyšel, to jim však neubírá na jejich kvalitě. Takže pokud si snad seženete Outlawse v pirátské verzi, což bych vám neradil, přijdete určitě o to téměř nejlepší ze hry, čímž hudba je. A teď už se konečně pustíme do toho, na co čekáte určitě celou recenzi. Do struktury misí a z toho vyplývající hratelnosti.

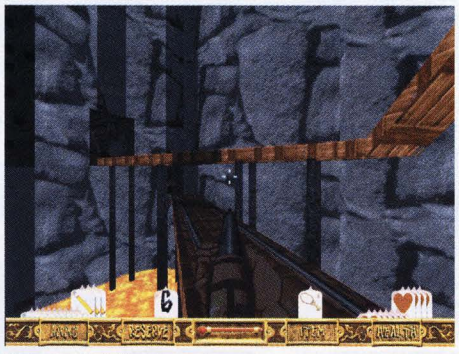
Struktura misí je obdivuhodná a autoři dokázali nacpat do deseti levelů, které jsou opravdu dlouhé, jízdu a přestřelky na vlaku, typická westernová města, podzemní jeskyně, doly, pláně Arizony, farmy, pevnosti atd. Jedna mise lepší než druhá a vy si už myslíte, že na lepší nemůžete narazit, až se však do ní dostanete, je leště lepší než ta první. Velice často se vám stane, že se ve hře zaseknete. A většinou se nejedná o to, že vám chybí nějaký klíč, protože se najdou i mise, ve kterých klíče vůbec nejsou, nebo není tak těžké je najít. Klíče se málokdy vyskytují na pevných místech, ale mají je u sebe různí padouši a tak je důležité je po smrti prohledat. Například už v druhé misi vám chvíli trvá, než si všimnete ve městě studny, do které se máte potopit, nebo v posledním levelu si nevšimnete tlačítka na podlaze, které otevírá tajnou chodbu v knihovně a která se za chvíli opět zavírá. Jindy musíte projít krbem, nebo šplhat komínem. Na vlaku si třeba neuvědomíte, že musíte vylézt na střechu, na které jsou další padouši, z nichž jeden má u sebe klíč. Ve stodole si těžko všimnete balíku pověšeného u stropu, který když se-



Ještě nic netuší. PŠŠŠT...

střelíte, tak udělá díru do podlahy a můžete pokračovat tajnou chodbou dál. Takovýchto chytáků je opravdu hodně a tak vám přes nesporně malý počet úrovní vydrží Outlaws tak na týden v případě pohodového hraní. Mluvím samozřejmě o hraní bez nesmrtelnosti, protože Lucas Arts přidal do menu položku na zapínání a vypínání nesmrtelnosti, kterou jsem využil pouze, když mi spadly sejvy a já se potřeboval rychle dostat do té úrovně, kde jsem skončil. Jinak nesmrtelnost vřele nedoporučuji, protože, i když se může zpočátku zdát Outlaws těžký, zvláště, když vás pošle do kytek jedna maximálně dvě dobře mířené rány. V tom je však to kouzlo. Umět šetřit náboji. Schovávat se za různé bedny, sbírat lékárny a hlavně rychle a přesně mířit. Jak již jsem naznačil v úvodu. Minout znamená zemřít, protože, když máte pouze jeden náboj, pomalu vejdete do stodoly a bleskurychle sundáte špatňáka z trámu, než se stačí rozkoukat. Rychle dostanete do ruky takový grif, že během vteřiny stihnete postřílet pět dobře schovaných kovbojů a jeden náboj v koltu vám ještě zbude. Jakmile se netrefíte, většinou je to vaše smrt. To je zákon divokého západu. Proto doporučuji ovládat chůzi klávesnicí a střílet jedině myší. Jinak totiž nemůžete být dost rychlí. V jednoduchosti vám brání inteligence soupeřů, která není uměle „šponovaná“ neomylností střelce, jako třeba v QuakeRPBot, kde počítač nikdy neminul. Právě naopak, kulky kolem vás sviští a jen občas vás počítač zasáhne. Otevřete-li však nějaké dveře, on je chytře už schován za nimi, pokud jste o svém příchodu dávali vědět střelbou, nebo jakmile vás uvidí, vystřílí všechny náboje a snaží se zmizet. Většinou však končí s kulkou v zádech... Inteligence protivníků mě překvapila třeba v dolech, kdy jsem šel po kolejí, které ústily do místnosti, kde byly dva „kaubojové“. Střídavě přebíhali přes koleje ze strany na stranu a sledovali, co na ně kutím, když jsem ji odpověděl dynamitem, jeden přeživší z nich mě způsobil překvapení, když se za chvíli jeden dynamit po kolejích dokutálel ke mě. Spasil mě jen rychlý útěk, než stihl dohořet doutnák.

Ubíhající krajina ve vlaku.



Doly na dně činné sopky.

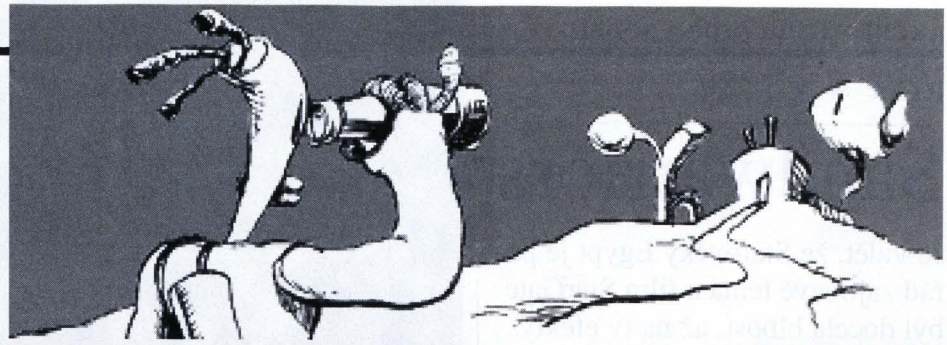
Pokud si teď začínáte myslet, že má Outlaws přes svojí dokonalost málo úrovní, musím vás ještě upozornit na tzv. Historical missions, které vám jsou známé spíše z leteckých simulátorů. Jedná se o jednotlivé mise, které na sebe nemají návaznost. Bohužel jsou uspořádány také za sebou, takže musíte dohrát nejdříve jednu, než si můžete zahrát druhou. Další z věcí je multiplayer hra. Jde hrát po síti, po Internetu, po modemu a po sériovém kabelu. Posledně jmenovanou možnost jsem zkoušel, avšak z nějakého zvláštního důvodu jsem hru po sériovém kabelu nerozchodil. Pokud ji však rozchodíte, můžete hrát kooperaci, deathmatch nebo zajímání vlajek. Multiplayer levelů je pouze pět, což neomlouvá ani jejich rozsáhlost, i když jejich genialita a navržení by je to omluvit mohlo.

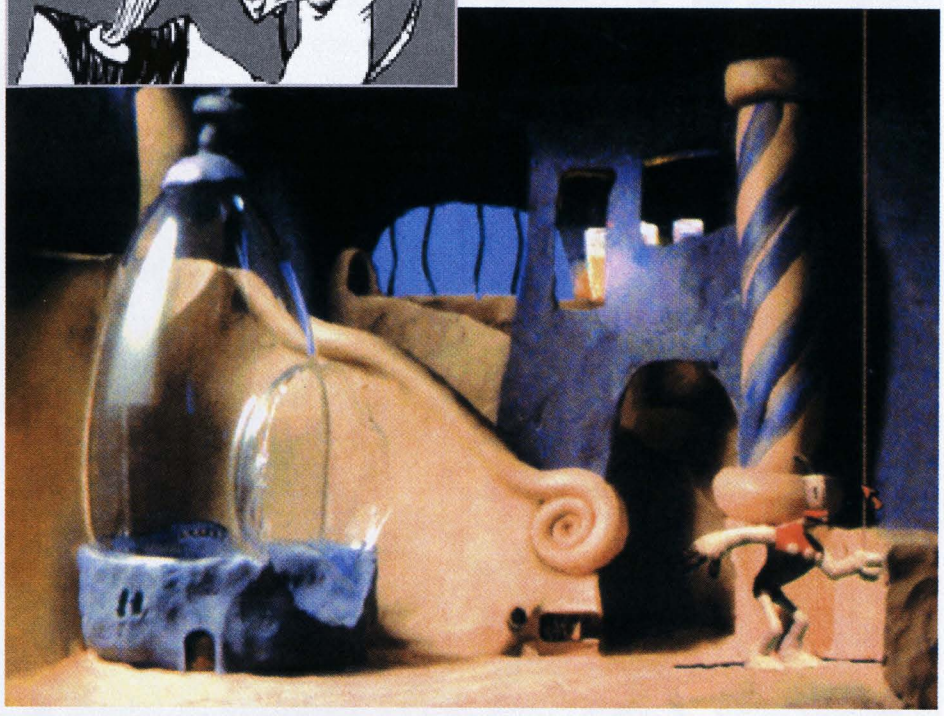
Na začátku jsem se zmínil o lehkém nádechu adventure. Občas musíte třeba zprovoznit stroj nalezením ozubených kol, nebo se soustavou vodních toků dostat na určené místo pomocí střelby do pák, které přehazují ohromnými pákami (podobné, jako ty v pinbalech) vodní tok.

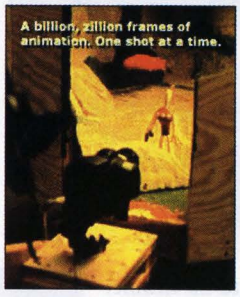
Na závěr pár záporů. Mapa. Ano mapa je místy nepřehledná a to většinou v místech, kde ji nejvíc potřebujete. Když si dáte zobrazovat pouze jedno patro, je to ještě v pohodě, ale víc pater najednou by mělo být v mapě odděleno alespoň jinými barvami. Další detail je načítání hry, proto SILNĚ DOPORUČUJI 32 MB RAM. Na mých šestnácti se Outlaws celkem dlouho načítaly a při hře občas hrabaly na disk. Ukládání pozic však bylo, oproti jejich načítání, v pohodě a netrvalo více než dvě sekundy.

Toť vše. Outlaws mě příjemně překvapil a od dob Dooma a Wolfensteina to je PRVNÍ revoluce v Doomoidních hrách. A za tím si stojím. Přestože Doomovky hraju snad jen multiplayer, Outlawse jsem dohrál a celou dobu mě bavil, jako žádná jiná doomovka. Proč vůbec říkám doomovka. Ode dneška jsou tyto hry pro mě Outlawsovky. Opravdu chcete tu nejlepší Outlawsovku? Máte ji mít a těšte se na další Outlawsovku od Lucasů. Měl by to být Jedi Knight 2. **—Twinsen**

Minimum: *P60, 8 MB RAM, 2x CD, 40 MB HDD.* ***Doporučeno:*** *P133, 32 MB RAM, 4x CD, 60 MB HDD, 6x CD, SB16, myš.* ***Testováno na:*** *P120, 16 MB RAM, 8x CD, SB16, 3D akcel. 2 MB.* ***Firma:*** *Lucas Arts / Virgin Interactive, 1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.* ***Poznámky:*** *Až osm hráčů po síti nebo po Internetu.*







PC★★★★89

Neverhood

Herní bomba, která přichází z dílny Stevena Spielberga a chce se vážně zapsat mezi nejlepší adventury roku 97, což by se jí podle všeho mohlo podařit.

Vše začalo někdy v roce 1988 malou výstavou uměleckých prací Douglase TenNapela. Výstava dostala název „A Beautiful day in the Neverhood", a obsahovala asi 17 uměleckých děl zobrazujících podivné plastelínové město Neverhood.

Tato první prezentace měla poměrně úspěch, takže časem vznikl nápad na vývoj hry, která by byla umístěna do prostředí Neverhoodu. Jak to však u začínajících firem bývá, nedostávaly se finanční prostředky. A tak jednoho slunečního dne o sedm let později přišel Douglas a jeho přátel nabídnout návrh na hru Stevenu Spielbergovi a jeho pracovnímu týmu. A světe div se, on ho přijal. Potom už jim nic nestálo v cestě. Následovaly dva roky tvrdé práce a Neverhood je tady.

Tým autorů odvedl skvělou práci, hlavní hrdina Klaymen je perfektně animován a práce na něm určitě náročností předčí nám dobře známé „Chobotnice z druhého patra". Na stavbu Neverhoodu bylo použito přes tři tuny plastelíny a animace dosáhly velikosti 50 000 frames. To vše jsou pouze suché technické parametry, ale Klaymen je vtipný, nápaditý, prostě skvělý.

Blíží se konec třetího věku a do světa, který možná nikdy neexistoval, se narodil Klaymen. Klaymen formelák-tvrdák, kterého jen tak něco ho nerozhodí, teď čeká na vás a na vás oba čeká záchrana Neverhoodu.

Před dávnými a dávnými věky byl král a stvořitel tohoto světa, Holborg, zrazen svým jediným přítelem, který ukradl korunu jeho moci. Ten nyní vládne, což mu zřejmě moc nejde, protože Neverhood se řítí do smrtelné zkázy. Pro jeho záchranu je nutné jen vyřešit množství tajemných hádanek, přijít na funkce dosti ujetých vynálezů a rozluštit asi šedesát puzzlů.

Ovládání postavičky je velmi jednoduché (možná až moc). Pokud jde předmět sebrat, Klaymen ho po odkliknutí uloží do bezedného břicha a na příslušném místě sám použije. Je důležité prohlédnout a zkusit téměř vše, tím se sice občas vystavíte značným rizikům, které přestože vypadají pro Klaymena téměř fatálně, vždy přežije. Ve hře je jen jedno smrtící místo a to je řádně označeno příslušnými tabulkami (např. Danger, Do not jump, atd.) Takže žádný strach a pořádně se do toho opřete. Pro ty, kdo se hraní věnují jen oddychově a nemají velké zkušenosti s hraním adventur, výrobce vložil do krabice stránku s řešením první řady hádanek a puzzlů. To je od něj sice velmi hezké, ale podle mého názoru je právě začátek naprosto triviální, takže i velmi zbytečné. Mnohem větším nebezpečím je lákadlo další nápovědy, která je umístěna přímo ve hře a to formou dopisů od tajemného Wiliho Trombona. Kdo si však chce Neverhood opravdu užít, at raději zkusí nepodlehnout. Stojí to za to.

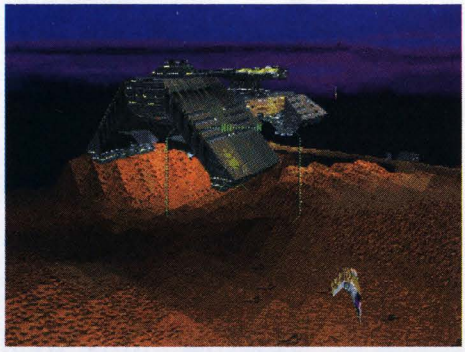
Technické zpracování. Po grafické stránce výborné, ale to už je dnes nutností. Co se hudby týče, je originální a ke hře se opravdu hodí, zvuky taktéž. Hře po technické stránce nelze nic výrazného vytknout. Během hraní narazíte sice na pár hluchých míst, ale vše ostatní to vynahradí. Proto vřele doporučuji všem koho už omrzelo hraní na drsné chlapíky, vyvinuté blondýny, nebo krvelačná monstra. Neverhood vás pobaví, uvolní a o to myslím při hraní tohoto typu her jde. Na výrobě hry se podílely firmy: DreamWorks, Microsoft a Neverhood software. **—Jake**

Minimum: *Pentium 75, 8 MB RAM, 4x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium 75, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium 90, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Firma:*** *DreamWorks Interaktive, 1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.* ***Poznámka:*** *Běží i na 486 DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD a to bez vážnějších problémů.*

PC★★★★85

Sandwarriors

Je vidět, že Starověký Egypt je pořád zajímavé téma a film StarGate byl docela blbost, až na ty efekty.

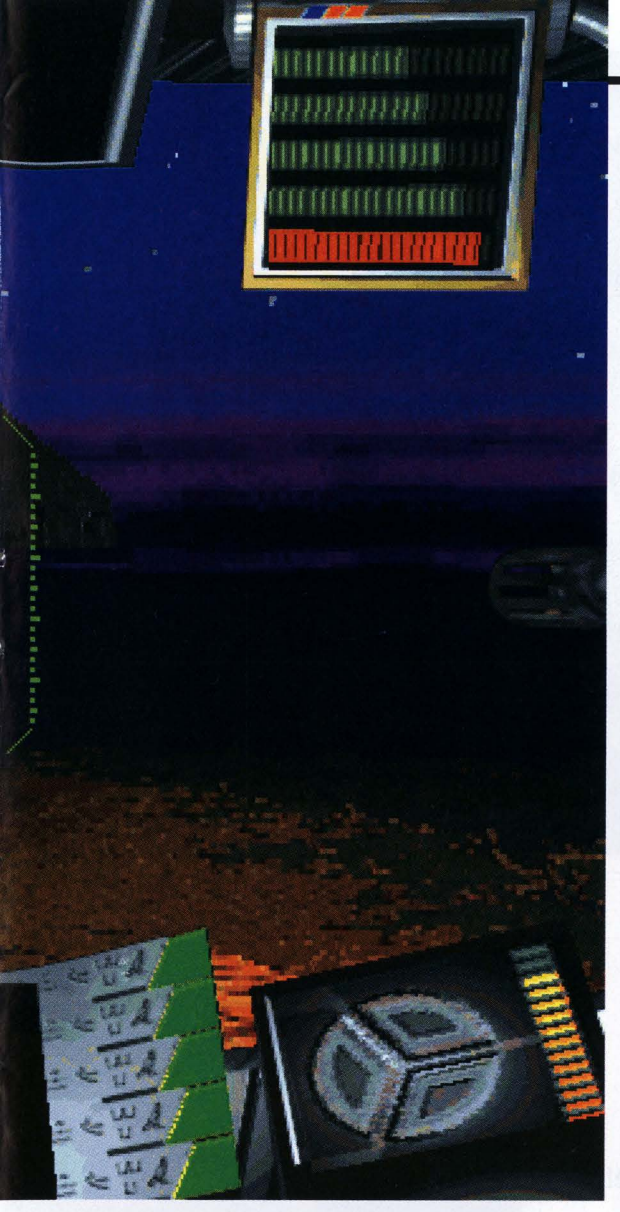


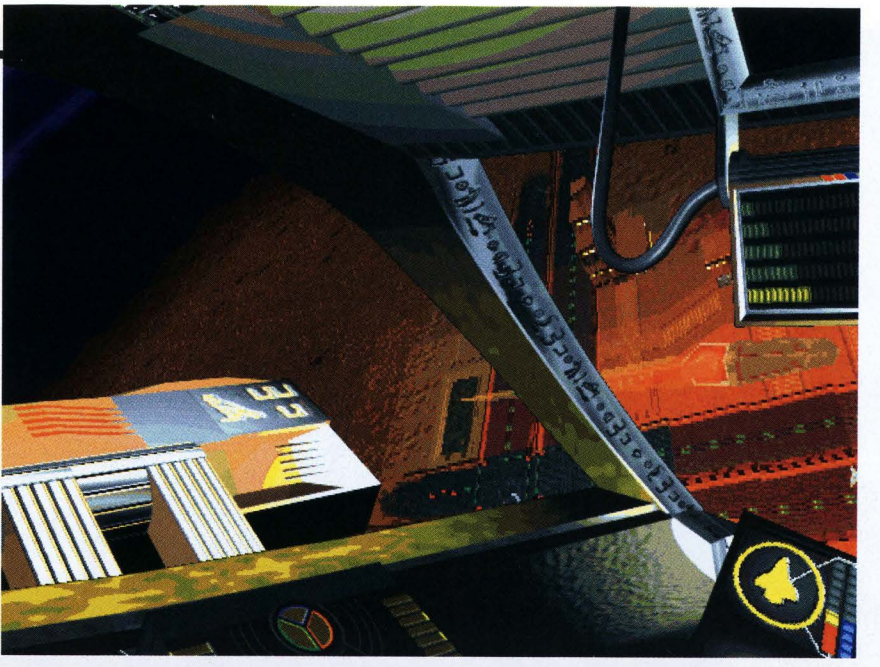
Když se podíváte na krabici Sandwarriors (dále SW), uvidíte, že krabice a manuál je přeložen do češtiny. Mně je to sice úplně jedno, ale je to vhodné pro někoho, kdo anglicky zase tak dobře neumí. I když u střílečeek typu Terminal Velocity je to za chvíli stejně jedno.

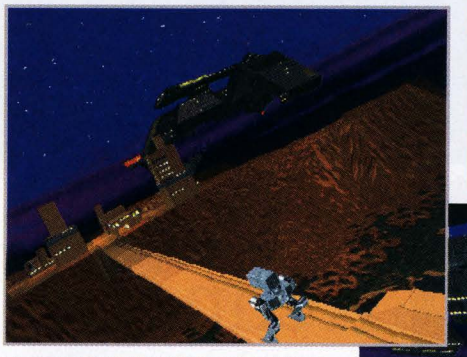
Je rok 6225BC. Je velice zlá doba, protože na planetě Tawy je válka, táhne se už po mnoho generací a zahynuly v ní statisíce lidí. Nyní se ale válka blíží ke konci. Nastává čas velkých věcí, čas rozhodování. Nastává čas, kdy se jedná o další osud celé planety. Za léta války se území rozdělilo mezi dvě říše. Tou první je Horova říše a leží na jihu a tou druhou Temná říše na severu pod vládou boha Seta. Blíží se čas činů a ty, hráč, jsi postaven před těžký úkol. Jsi jedním z nejlepších a sloužíš v armádě říše Hora, slunečního boha. Patříš mezi vyvolené, mezi ty, které si vybral bůh Osiris k tomu, aby ses naučil ovládat bojové lodě a abys je využil k tomu, že své zemi přineseš vítězství a mír. Válka o Trůn Slunce začíná. Teď.

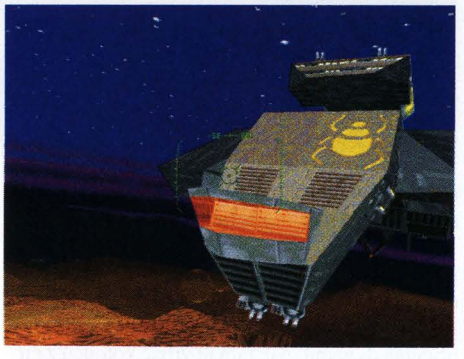
Příběh je velice zvláštní a mám takový pocit, že se Gremlini nechali inspirovat filmem StarGate, Hvězdná brána. Ostatně, egyptské téma je pořád velice zajímavé a často používané. Je to proto, že Egypťané byli velice zruční, zanechali po sobě památky a věci vyrážející dech a stále o nich víme jen velice málo. Skoro bych řekl, že starověký Egypt stejně jako u nás Keltové je taková módní vlna (Keltové jsou spíše taková vlnka, že? -ml).

Zpracování je jako ve hře Terminal Velocity, jen grafika je stokrát lepší. Nejsou to takové dětské modely a podivné textury, ale vše je krásně jemné, modely lodí a svišťoňů docela ujdou a co teprve stavby. To, čím prolítáte, je něco neskutečného. U některých staveb máte pocit, že jsou opravdu obrovské a monumentální, i když to je jen pár vektorů, kolem kterých létá matematický model. Budovy, města a celé komplexy jsou velice dobře potexturovány a namapovány, udělalo to na mě veliký dojem. Vaše éro je také velice dobré, máte po stranách dva těžké kulomety, na palubní desce radar a pár přístrojů a to je asi tak vše. Je zde dokonce i virtuální kokpit, kde se například můžete koukat dozadu, jestli vás někdo nepronásleduje. Při splnění různých misí se vám vždy zlepší letadlo. Ovládání je jako u T: Skynet. A a Z dopředu dozadu, otáčení se děje myší. Nejdříve jsem si nechtěl zvyknout, ale potom to bylo v pohodě, protože díky myši můžete rychle reagovat na směr přilétajícího protivníka. Hra je velice rychlá a v rozlišení 800 x 600 s ní nebyly žádné problémy. A hlavně je to za-







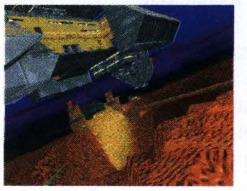


se jednou hra pod DOS, která má velice dobře udělaný engine. Samotné hraní je prokládáno animacemi a briefingy. V nich se dozvíte, co máte dělat, kam letět, co zničit ale to vám určitě nemusím vysvětlovat.

Grafika 3D animací je docela dobrá, ale na špičky dnešních her to nemá. Typoval bych, že to je děláno v nějakém starším 3D Studiu, protože to má zvláštní generátor postav a ty jsou si podobné jako vejce vejci. Jinak docela ujdou.

Zvuky jsou perfektní, dokonalé a na stereu to je geniální. Nejlepší jsou ale kulomety. Právě ty zvuky vám dodávají ten správný pocit, že jste takříkajíc „in".

Hudba ujde a skoro se mi zdála hezká. Je to akční mix, který se sem hodí a povzbuzuje hráče k dalším akcím. Hudební stránka je super a je vysoko nad průměrem.



I když se mi celá hra velice líbila, líbila by se mi ještě více, kdyby do ní autoři přidali více realističnosti. Je sice super, že moje lodička je skvěle ovladatelná a otáčí se téměř na místě, ale chybí mi vybírání výkrutů a zatáček. I když při takové situaci, že zrovna někoho pronásledujete a za vámi se vynoří další protivník, tuhne krev v žilách a člověk se u počítače začne strašně potit, polykat naprázdno a hledá tu správnou klávesu pro airburne.

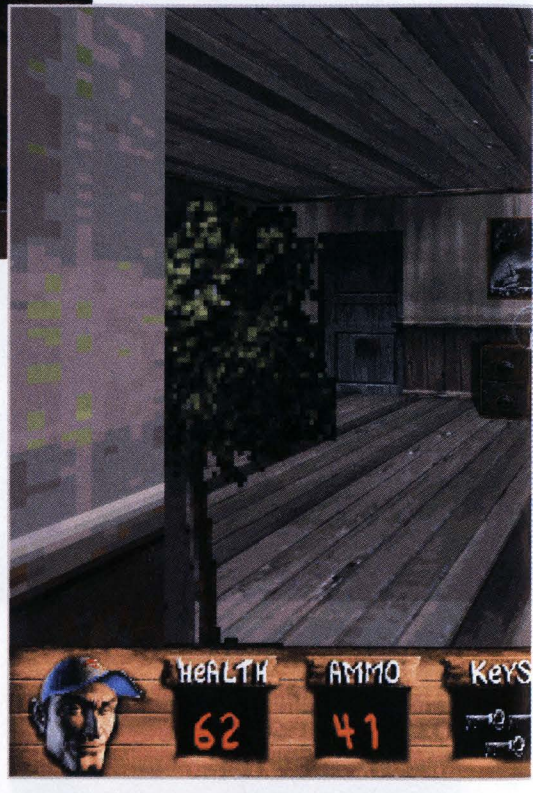
Ke konci má hra v sobě určitý stereotyp, ale to asi většina 3D střílečeк. Je to problém, aby i konec hry byl zábavný, protože člověka po čase hra přestane bavit, neustále jen létat a plnit mise. Kdyby byla nějaká maličká změna scénáře v podobě pozemní mise, velice bych to uvítal. Ale na druhou stranu, bavit se u ní budete skvěle, alespoň prvních pár desítek misí. Hra vás dovede na neočekávaná místa. Uvidíte staroegyptskou architekturu na planetě Tawy, obrovskou Sfingu, monumentální věže a stavby, veliká města a všechno je úplně jiné. Je zde obrovské množství nepřátelských lodí, velikánských mateřských lodí a proti tomu všemu bojujete pod vlajkou impéria boha Hora a chráníte svoji zem. I když cíl hry je velice imperialistický. Po přečtení toho, co hra slibuje na krabici, musím přiznat, že je to zase jednou hra s **krabicí, která nelže.** To všechno tam opravdu je a slibovaný nářez v galaktické bitvě století se opravdu koná. **—Taurus z Nemédie**

Požadováno: *486 DX4, 8 RAM, 80 MB HDD, CD, MS-DOS 6.0.* ***Testováno na:*** *P133, 32 RAM, 8x CD, SB32, 2 MB S3 Virge.* ***Firma:*** *Gremlin Interactive-ASTROS.* ***Zapůjčilo:*** *JRC.* ***Poznámky:*** *I-netovská adresa Gremlinů je http://www.gremlin.com*

Kozy ven.

◀ Ty vymňouci jsou tam za rohem.

▼ Tak pojď, frajere.



Pocházel z chudé truhlárny a jeho jediným majetkem byl vrhač cirkulárkových kotoučů.

PC★★★★82

Redneck Rampage

Buranov na druhou aneb Příběh se závanem hnoje.

Miss slepice '97.

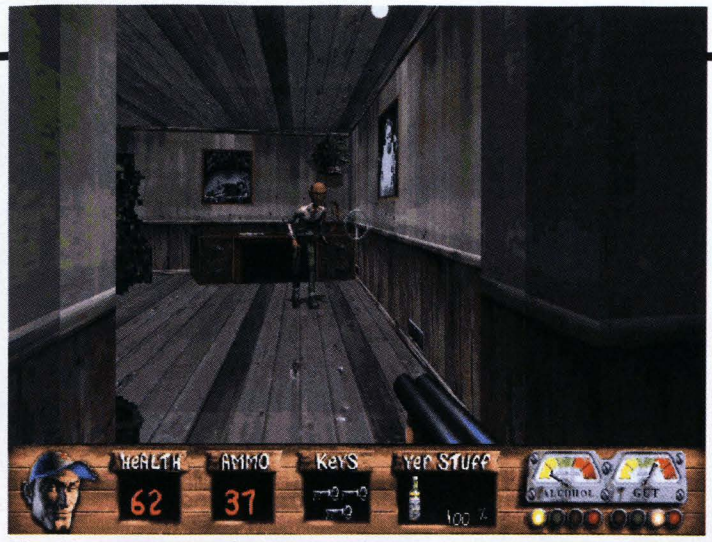
Když jsem viděl demo na Redneck Rampage (dále jen RR), nemohl jsem věřit vlastním očím. Předělaný DUKE, renderované postavičky, zvláštní okolí a celkem zábava. Nyní se mi do rukou dostala plná verze hry. Na obálce dva burani a pár slov o tom, že to ta slepice opravdu koupí, jestli si to nekoupím.

Už od rozbalování hry se budete za břicho popadat a strašlivě se smát. Prvním důvodem je manuál. Je totiž ve formě místních novin jménem The Hickston HOG. Jak už mnozí z vás pochopili, onen inkriminovaný vidlákov se jmenuje Hickston a většině obyvatel kouká sláma i z nosu. Je tu pár rad pro instalaci, několik zaručených zpráv, jednu z nich vám přepíši. „Experti jsou zmateni. Malý Earl z městečka Hickston se podobá jak své matce Bertě, tak jejich krávě Suzie." „Vypadá ouplně jako jeho opravdová matka," tvrdí matka. Nedivte se, proč to. Naši milou vesnici (ten puch hnoje je nesnesitelný) totiž navštívili ufouni a fotografie malého chlapce je perfektně zwarpovaná. A jelikož je vidlákov ohrožen, do boje se pouští dva bratři Lenny a Bubbu. Nemyslete si, že to je z nějakých vyšších myšlenek. Nechtějí zachránit své přátele a blízké, nechtějí zachránit svůj buranov ani nemají obvyklý nápad zachránit Ameriku. Důvod je daleko prozaičtější a jednodušší. Nevíte? Já se vám ani nedivím. Mně to také dostalo. Oni totiž chtějí zachránit své prase. Prase jako Brno. Jednou v noci se totiž objevilo strašné světlo, přilétli ufouni a vlečným paprskem jim odnesli svini. Má překrásné jméno. Betynka. A tak se zuřivý Lenny pustil do pronásledování.

Pokud si myslíte, že budete střílet monstra jako např. v Cybermage-ovi, tak se pletete. Ty odjinud totiž unesli ještě slepici, Billyho Raye (o něm se Lenny vyjádřil, že je veliký jako kůň, pije jako kůň a smrdí jak latrína) a hubeného dědka a moskyta. Ty všechny naklonovali a oni proti Vám stojí ve strašných hordách. Představte si, že jdete a střelíte vepře do... Ten se naštve a za strašného prasečího ryku se na Vás vrhne. A zraňuje Vás. Takže dvojku a rozstřelit ho.

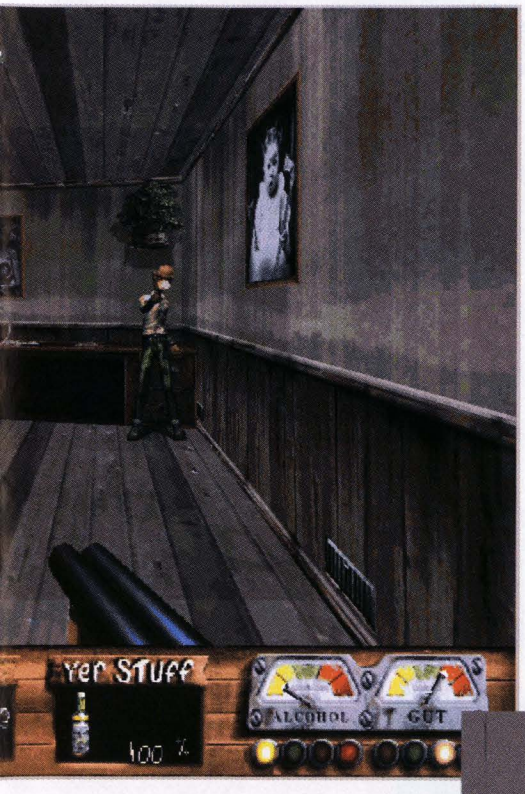
Moskyti jsou nepříjemní, ale stačí rána koltem. Na hubeného dědka stačí vystřelit obě hlavně dvojky a na Billyho 3krát. Na krávu stačí dvě rány z koltu. Jo, zbraně, to je pošušňáníčko. A sice jsou to tyto: páčidlo (znáte to z amerických filmů: čtverhranný kus kovu, na jedné straně ohnutý a na konci zploštěný a rozdvojený), kolt, dvojka, kalašnikov, dynamit, kuši, na které může být přidělán dynamit, pak tam je vrhač kotoučů z cirkulárky (pěkně zasviští a nepříteli rozčísne hlavu nebo břicho), dále je zde ufounský paprskomet, něco jako obouruční destruktor z Duke Nukem 3D a střílející prsa (fakt, nějaký šestky). S tímhle se už dá na ufouny jít. Ještě jsou zde nebezpeční psi. Ty na Vás skáčou a mohou prokousnou hrdlo. Další hezká smrt je přejetí autem nebo rozřezání cirkulárkou. Jen mě nenapadlo, že první level končí tím, že najdete svého poněkud méně chápavého brášku Bubbuho a praštíte ho páčidlem po kebuli. Inu jiný kraj, jiný mrav.

Grafické prostředí je hodně podobné Dukovi, tím myslím ale z hlediska modelů.



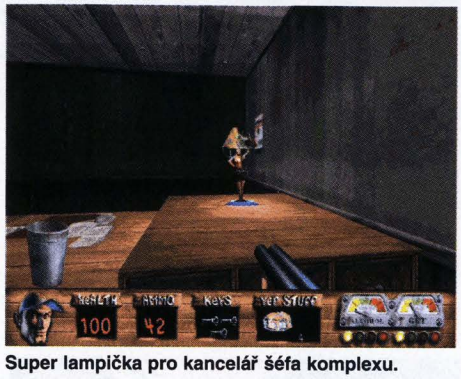
Už nejsi tak tvrdej, co? Jó dvojka je dvojka.

Hmm, teď mě to začíná zajímat. Ale jeho to asi bolí.



Textury jsou celkem slušné, např. křoví, cesta, kolemjedoucí auto aj. Prostředí je super, protože skoro pokaždé je jiné. Ale zase né moc, ono totiž na vidlákově vypadá všechno ouplně stejně. Ze začátku je to super a ke konci to hrozivě nudí. Postavičky jsou celé renderované, ale velice detailní. Vidíte, jak si cucají prst, shýbají se, když je střelíte do zadní části těla, tak se drbou a třesou se. Zvířata jako prasata jsou dokonale naanimovaná. Hra běhá v rozlišení 320 x 200 až po šílených 1 600 x 1 400. Mně to běhalo v pohodě netrhaně 1 024 x 768 pod DOSem, s UNIVBE to šlo celkem slušně hrát 1 280 x 1024. Zbraně jsou dobře vykreslené, žádný nepřehledný shluk pixelů, ze kterého vyletují plameny apod.

Hudba je už horší, ale je country-vidlácká, takže našinec šílí blahem. Co se týká zvuků, hra se nese v duchu exkrementismu. Postavy pořád krkají, prdí a zvracejí. Jednou, když jsem měl



Super lampička pro kancelář šéfa komplexu.

procenta na minimu a v zásobě jenom chlast, tak jsem se do toho pustil. Nejdříve jsem vypil šest kartónů piv, každý po šesti. To už jsem začal chodit stranou a postava řvala, že jí je špatně. A dodělal jsem se něčím hrozným. V originále to je Cheap Ass Whisky. To už jsem se motal úplně, pak jsem nemohl vůbec chodit a nakonec se postava nechutně hrozivě za obrovských kanálních efektů a zvuků pozvracela. Ovšem to, jak se autoři vypořádali s opilstvím, to mě tedy dostalo. Když se ožerete, motáte se, míhá se vám zaměřování a v totálním opilství se rozmázne obrazovka a pohyb je pouze náhodný, velice připomíná simulátor vratkých nohou. Při konzumaci jídla a jiných věcí postava mlaská. Když jíte steak (ti špatní na mě často řvali: I'm on you like a steak on a SHITT, Ha, Ha, Ha), mlaskáte a krkáte, při kartónu piva je slyšet chlemstání, čvachtání, exemplární krkanec a strašlivej PRD. A co vám mám povídat o flašce whisky. To už přesahuje všechny meze slušnosti a to sem psát nemohu.

Hmm, že by -ml-?

Hra má dvě epizody, jenom jsem zvědavý, jestli vydávání dalších bude mít takový úspěch jako u Duke Nukem 3D. Obtížností je pět. Prostřední úplně stačí. Teď jsem jenom chválil, ale je tu i pár chyb. Ukládání někdy nefunguje. Já vždycky ukládal alespoň třikrát jednu pozici. Pro jistotu. Ono se to totiž občas gribne (výraz pro seknutí) a pořád se vás to ptá, jestli má přepsat minulou pozici, i když zde žádná není. Potom je pár detailů při hře. Pokud skočíte např. do kontejneru, vidíte, jakoby stěna kontejneru dále pokračovala až nahoru, ale to není vidět. Vidět je to, jak tam hezky poblikávají pixely. Další problém jsou krávy. Střílíte na padoucha, sejmete krávu před ním a textura mrtvé krávy funguje jako stěna. Přes ležící mrtvolu Billyho prostě nemůžete za žádnou cenu zabít. A on Vás také ne, alespoň že to.

Padouchovo mládí zachycené objektivem umělce.

Ještě jedna perlička z manuálu, tu jsem si nemohl odpustit. Je to z oddělení inzerátů. Koťátka zdarma - výborné k zakousnutí. Kontaktuje Cletse u pumpy. Nebo další. Obtěžují Vás mimozemšťané? Přistávají na Vašich pozemcích? Kradou členy rodiny? Zavolejte mi, chci uvěřit. F. Mulder, 555-PRAVDA. Super, ne? Gratuluji firmě JRC za skvělý překlad.

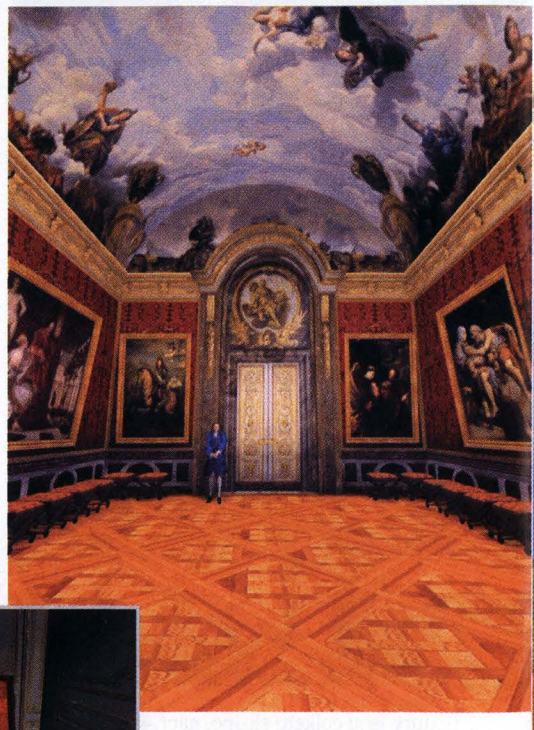
Je vidět, že s Dukovským enginem se dá dělat spousta věcí, ale lidi od Interplay ho mohli spíše vylepšit než zhoršit. Trochu mě ty chyby mrzí, ale hodnotím hru velice vysoko, protože se u ní velice bavíte a není to sterilní a nudné, jako byl ke konci DN 3D. Ale, budeme si povídat až po měsíci hraní, že? Krásné nové vidle, boty od hnoje, perfektní vidlácký slang a pevnou ruku přeje **—Taurus z Nemédie**

Požadováno: *P90, 16 RAM, 80 MB HDD, 2x CD, SVGA.* ***Testováno na:*** *P133, 32 RAM, 8x CD, 2 MB S3 Virge, SB32, 170 MB HDD.* ***Firma:*** *Xatrix / Interplay / JRC.* ***Zapůjčil:*** *JRC.* ***Poznámky:*** *Hra jde hrát po modemu, sériovém kabelu, IPX/SPX síti. Na vyšší rozlišení je třeba lepší grafická karta. Manuál a krabice přeložila firma JRC do češtiny.*

PC★★★★81

Versailles

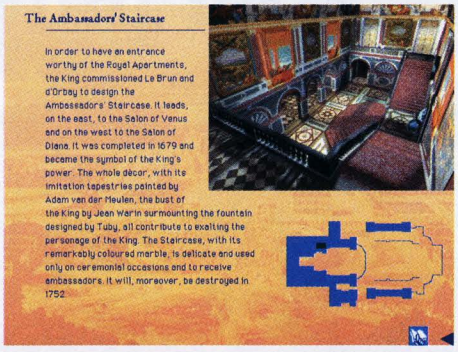
Ještě nikdy jsem neviděl, že by si autoři dali s hrou takovou práci.

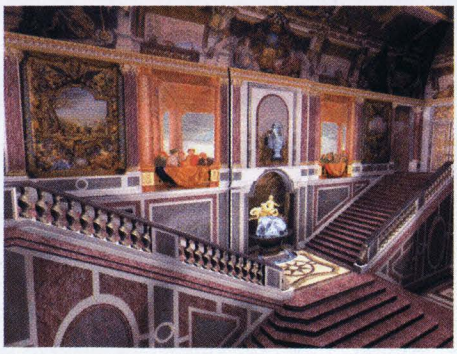


Když se řekne Francie, každému se hned vybaví slova jako Paříž, víno, bordel (ve smyslu nepořádek) a Versailles. Toto slovo snad slyšel každý. Je to snad pro Francii nejcharakterističtější a nejznámější místo. Je to zámek v severozápadní části Francie, jehož největší rozkvět byl za vlády Ludvíka XIV, zvaného též Král Slunce. Je to velice rozsáhlý areál, ve kterém jsou budovy, bazénky, zahrady, parčíky a spousta jiných věcí. Jednou jsem viděl nějaký dokument o Versailles. Když autoři píší, že se zde můžete pohybovat všude, tak mi trochu padá dolní čelist. Ostatně, ke hře je přiložena dobová mapa Versailles. Při hraní vám sice nebude k ničemu, ale z toho obrázku si můžete udělat představu o rozlehlosti a komplexnosti tehdejší Versailles.

Versailles ve hře jsou dělány přesně podle toho, jak vypadaly v roce 1685, takže je zde spousta míst, které by návštěvník dnešních Versailles nepoznal a naopak tu chybí novější stavební úpravy. Lidi od CRYOa musí být naprostí mistři, protože celá stavba ve 3D se nedá stihnout za týden. Prolistovat, respektive přečíst a nastudovat spoustu knih, dobových obrazů a spousty jiných věcí, takhle snad byla dělaná jen hra Azrael`s Tears. Mimochodem, na hře spolupracovala společnost národních muzeí. Ve hře se můžete dokonce dostat i na místa, která nejsou běžným turistům a návštěvníkům zámku přístupná, prostě pro veřejnost zavřená. Prostory, ve kterých se budete nacházet, jsou podle skutečnosti, jsou tam vyfotografované nebo nakreslené textury, digitalizované obrazy. Když na ně kliknete, tak se o každém můžete něco dozvědět. Všechny postavy, se kterými se budete setkávat, jsou též historicky autentické, ke každé je dokonce přiřazen její dobový obraz a stručný životopis. S každou z postav můžete mluvit, naslouchat jí, tázat se jí a všelijak jinak s ní komunikovat.

Grafická část. Hra je dělána v systému Omni3D, který umožňuje volný rozhled o 360° ve všech úhlech. Přechody na nové lokace jsou ve formě animací, jak to známe například z klasického Lost Edenu, shodou okolností též dělaného firmou CRYO. Při otáčení je pořád ještě všechno statické, ale ve hře Atlantis už má být Omni3D vylepšen natolik, že i při rozhlížení se budou moct věci animovat, pohybovat se a dělat spoustu jiných věcí. Zde jsou to zatím pouze statické obrázky a strnulé postavy. Postavy, kapitola sama pro sebe. Každá postava je jinak dělaná, tím myslím, že každá je jiný 3D model. Jsou perfektně potexturovány, na oblečení mají spousty serepetiček, ostatně jak to bylo podle tehdejší módy zvykem. Střevíce, vysoké ponožky, kabátce, které nejsou rovné, ale mají různé záhyby, kapsy a podebrání. Oblečení je perfektní. Všechny mají vlasy (to by jeden neřekl), spíše to jsou paruky, většinou bílé, černé nebo šedé. Obličeje jsou při vašem rozhlížení sice statické, ale při bližší komunikaci se hýbou. Mimické svaly pracují naplno, postava mrká, kroutí hlavou, hýbe hlavou, otevírá pusu a je potexturovaná. Některé obličeje jsou sice trochu divné, protože jsou kapku nafouklé, ale to patrně vzniklo tím, že autoři čerpali z dobových kreseb a obrazů a tenkrát to bylo zvykem kreslit postavy trochu objemnější. Jedna menší chyba je, že když postava mluví, tak se hýbou s hlavou i vlasy a ty





pak pronikají tělem. Ale to říkám jen proto, že už nemám do čeho rýpnout. No, přece by se ještě něco našlo. Když procházíte mezi místnostmi a přehrává se animace, je to strašně zdlouhavé. Nejdříve se rozhlédnete směrem ke dveřím. Klinete na ně, že jimi chcete projít. Potom se obraz nastaví tak, aby byl připraven na animaci, pak se přehraje animace a obraz se nastaví do roviny. Tyto sekvence sice můžete odpauzovat, ale tím dosáhnete akorát toho, že hra stejně dlouho načítá další lokaci. Ale grafiku hry bych ohodnotil velice vysoko, ale přeci jenom, komu z nás se neklepou kolena při pomyšlení na Atlantis nebo Lands of Lore II (Ahoj WESTWOODi, gm, shhweqwt, né kazajku né).

Příběh a jeho postup je rozdělen do sedmi částí. Děj je zasazen do dne 21. června roku 1685. První část je nazvána Vstávání krále. Je to velice privilegované místo, být při tom, když začíná králův den. Další část je ta, že je král myt, omýván, čištěn a sušen (ne jako Apačský pemikan). V této denní době nejsou nikde vidět dámy. Další část dne je ta, kdy král provádí svoji první denní činnost a tou je, že se svými podanými jde do kaple na bohoslužbu. Pak následuje část zvaná Snídaně. Všechny kuchyně jsou velice zaměstnány přípravou jídla pro jeho Veličenstvo, jsou servírovány tři části po šesti chodech na stůl Ludvíka XIV. Potom nastává čas povinností, nazvaný Král v práci (no, toto je ale doslovný překlad). Když brzy odpoledne má král povinnosti na sezení s madam De Maintenon`s, podaní se musí nějak zabavit. Jejich nejoblíbenější činností bývá lov nebo hazardní hry. Část šestá se nazývá Promenáda. V 17 hodin vyráží král na prohlídku svých zahrad s velkým zástupem různých podaných, hrabat a jiné vrchnosti, v jehož je čele. V poslední části nazvané Od večeře k ložnici (nebo tak nějak) král povečeří v koutě své zahrady, to ale může pouze v letních měsících. Pak se celý dvůr vrátí do prostor zámku. Nakonec nastává obřad ukládání krále ke spánku, který obsahuje tradiční sfouknutí svíčky. Je to obřad, který dává veliký prostor k žárlivosti. No, a po celý den se Vy budete pohybovat kolo, vyřizovat věci, hledat tajné klíče, dopisy a listiny, řešit logické hádanky a nakonec..., to ale nebudu říkat, protože to si dohrajte sami.

Stejně, jak tak na to koukám, příběh je takový jednodušší, víceméně přímočarý, ale docela vtipný. Tuto hru bych doporučil milovníkům tehdejšího umění, bude to pro ně skvělá učebnice, trefněji řečeno encyklopedie, ve které se mohou kochat krásou, rozmanitostí a rozlehlostí tehdejší Versailles. Ušetříte za cestu do Francie a skvost Francouzské zručnosti a umění můžete mít u sebe doma na stole. Respektive v drivu. Přeji nádherné chvíle při prohlídkách.

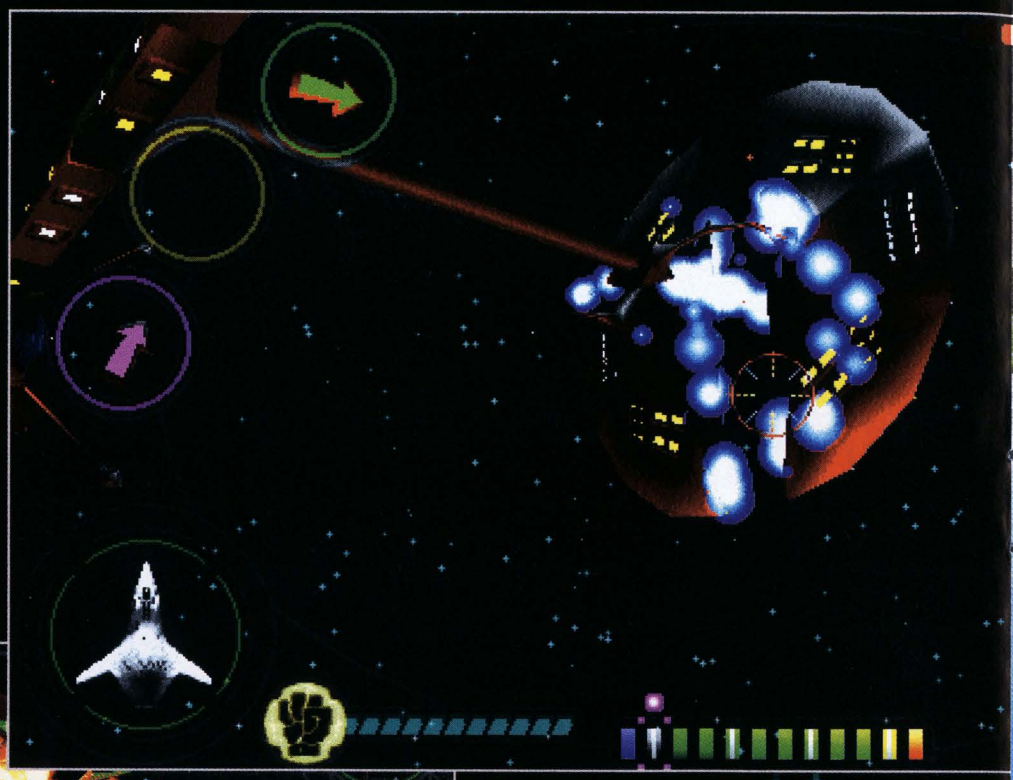
—Taurus z Nemédie

Minimum: *486 DX2/66, 8 RAM, 2x CD, 4 MB HDD, SVGA.* ***Doporučeno:*** *P90, 16 RAM, 4x CD, SB comp., SVGA.* ***Testováno na:*** *P133, 32 RAM, 8x CD, SB32, 2 MB S3 Virge.* ***Firma:*** *CRYO / CANAL+ MULTIMEDIA / Réunion des Musées Nationaux.* ***Zapůjčil:*** *JRC.* ***Poznámky:*** *Hra je pro DOS i pro Windows 95.*

PC★★★★80

Darklight

Všude je jenom samá tma, hvězdy a hlavně smrt....



Lucas. Když v roce 1977 připravoval pan Lucas svůj film pod názvem Star Wars, nikdo, dokonce ani on sám netušil, jakou obrovskou mašinérii tento film vyvolá.

Dnes už víme, co víme. Hvězdné války pohltily diváky všech věkových kategorií a národností. A díky tomu se záhy na plátnech kin a obrazovek televizí objevilo nespočet jiných vážných vesmírných dobrodružství či prachobyčejných parodií. Ale ne jenom televize, či plátna obsadili vesmírní hrdinové. Proč lidem ukazovat nějaké hrdiny, když se jimi mohou stát oni sami?

A tak přišly na řadu i osobní počítače. Začínajíc jednoduchými 8-bitovými hrami (Mercenary) se začaly vesmírné simulátory pomalu, ale jistě podobat skutečnosti. Důkazem toho jsou třeba velmi povedené vesmírné simulace od Lucas Arts.

Nějak podobně na tom je i tato hra. Zápletka nepřináší nějaké velké změny či překvapení.

Na Zemi se válčilo, válčí a válčit se s největší pravděpodobností bude i v budoucnu. Lidský tvor je bohužel pro to svou povahou a celkovým vystupováním předurčen. Ale nelze křivdit jenom lidem. (Svůj podíl viny mají i zvířata, která neustále a především zbytečně provokují. -ml-)

I v galaxii, ve které se naše planeta nachází, se prohánějí těžké bitevní křižníky a stíhače. I zde řádí válka. Rasa bojuje proti jiné rase a ta zase útočníka odráží a útočí na jinou. A ta zase na jinou.

A tak se celá galaxie bije mezi sebou. A aby to bylo ještě víc zajímavé, i zde se objevují kingové. Mezi dominantní a největší bojovníky patří dvě rasy Ovon a Repton.

Rasa Repton však začala mít velké potíže. Válka ji velmi vyčerpala. Nejde totiž o klasickou válku, jakou známe my. Je to technická válka, válka strojů a počítačů. Ke všemu jsou elektroničtí bojovníci už na tak vysoké úrovni, že je jenom těžko co vylepšovat, a tak slabší Reptoni začínají velmi ztrácet.

Ale Reptoni pravděpodobně dobře znají lidské přísloví „Topící se stébla slámy chytá... Jednou uozřeli boj lidských stíhaček a právě ve vítězi tohoto boje našli jisté řešení své tíživé situace. Právě lidský tvor by mohl porazit počítače, androidy a všechen ten bojový arzenál nenáviděných Ovonů.

Stíhač. No a právě proto nebo lépe řečeno proto, že vám nezbývá nic jiného, se přidáváte na stranu rasy Raptonů.

Pokud chcete, můžete se do hry hned zakousnout a bít Ovony a jiné nepřátele hlava nehlava. Můžete, ale nedoporučuji vám to. Hra disponuje velkým množstvím různých zbraní a vesmírných korábů. A když vás rozstřílejí na kusy, nebudete rase Raptonů nic platní. Pochválí vás pouze suchou hláškou „Bed luck pilot". Proto se raději hned na začátku pohrajte s katalogem, ve kterém najdete všechnu techniku ve hře. Je to velké plus. Pokud budete totiž hrát tuto hru na silnějším stroji (v SVGA), už z větší vzdálenosti poznáte o jaký stroj se jedná a můžete toho lehce využít ve svůj prospěch. Každý stroj má totiž ochranu rozvrženou jinak. Tak třeba. Na lehké stíhače je lepší útočit ze zadu nebo z boku, protože jejich zbraňový arzenál je zaměřen pouze dopředu. Kdežto u větších strojů se vám nezřídka může stát, že vás z jeho zadních proporcí přivítá sprška střel. A jak potom ve hře poznáte, každý zásah je velmi důležitý, protože mise budou velmi obtížné.

Po prohlédnutí katalogu bych vám doporučil tréninkovou misi. Trénink začnete obyčejným a jednoduchým hyperprostorovým skokem a skončíte těžkou zkouškou.

Potom si už budete moci své komplexy, nazvěte to jak chcete, vybít na nepříteli.

Mise jsou různé. Autoři jich na vás připravili padesát a jedna je lepší než druhá. Budete patrolovat, útočit na nepřátelský voj, katapultovat se hyperprostorem, atakovat mateřské lodě, bránit svou mateřskou loď... No prostě máte se na co těšit.

Zbraně, které budete používat jsou na tom stejně. Jejich účinnost je velmi dobře propracovaná a vizuální účinek je pokaždé jiný. Nechybí klasické laserové kulomety, vrhače bomb, vrhače antihmoty... Mě se velmi líbil jistý druh kanónů. Není moc silný ani účinný. Při střelbě vypadá hodně slabě. Vidíte jenom nenápadné malé kuličky letící vstříc nepříteli. Když však k němu doletí, až v té chvíli začne ten pravý cirkus. Mohutné a nebezpečně vyhlížející exploze roztrhají zaručeně každou sestavu a potom se útočí mnohem lépe.

Grafika. V poslední době jsem nehrál žádný simulátor podobného ražení. Proto grafiku nebudu porovnávat s grafikou jiné hry. Svou chválu si však i přesto zaslouží. Ve SVGA i při low detailech je všechno perfektně vykreslené a detailní. Na mém počítači jsem si tuto hru v pohodě zahrál i při maximálních detailech a musím říct, že potom to nemá chybu. Tomu se říká realita. Těch nespočet textur je přímo šokujících a DLC je první hra, ve které jsem si obletěl mateřskou loď jenom proto, abych se pokochal pohledem.

Další velmi povedenou věcí v grafice je lom světla. Ano. Někdo to možná považuje za detail, ale právě v této hře je znát podstata tohoto domnělého detailu. Viděli jste třeba někdy let světelného torpéda za nepřítelem a jeho následovnou snahu vyhnout se tomuto smrtícímu nebezpečí? Nebo jste snad někdy letěli vstříc Slunci, či jiné hvězdě? To je chyba. To stojí za to. Teda alespoň v této hře.

Zvuky. U zvuků se moc nezdržím. Není jich mnoho. Za nedostatek to však v žádném případě nelze považovat. Jednak proto, že zvuky v absolutním vzduchoprázdnu stejně znějí absurdně a jednak proto, že u takovéto hry, kde sedíte pořád jenom v kokpytu není prakticky co ozvučit.

Hudba není taková na jakou jsme zvyklí. Je to spíš jakási spleť melodických pazvuků. Ale co já vím. Možná je to u Reptonů hudební trhák.

Na konci by mělo přijít doporučení, protože DLC je přeci dobrá hra. Ano, to skutečně přijde, ale s jedním velkým „ALE... Doporučím ji pouze lidem, kteří mají slušně nadupané Pentium, protože ve VGA verzi ztrácí DLC svůj půvab. Zato v SVGA dokáže strhnout na svou stranu i zaryté odpůrce tohoto typu her.

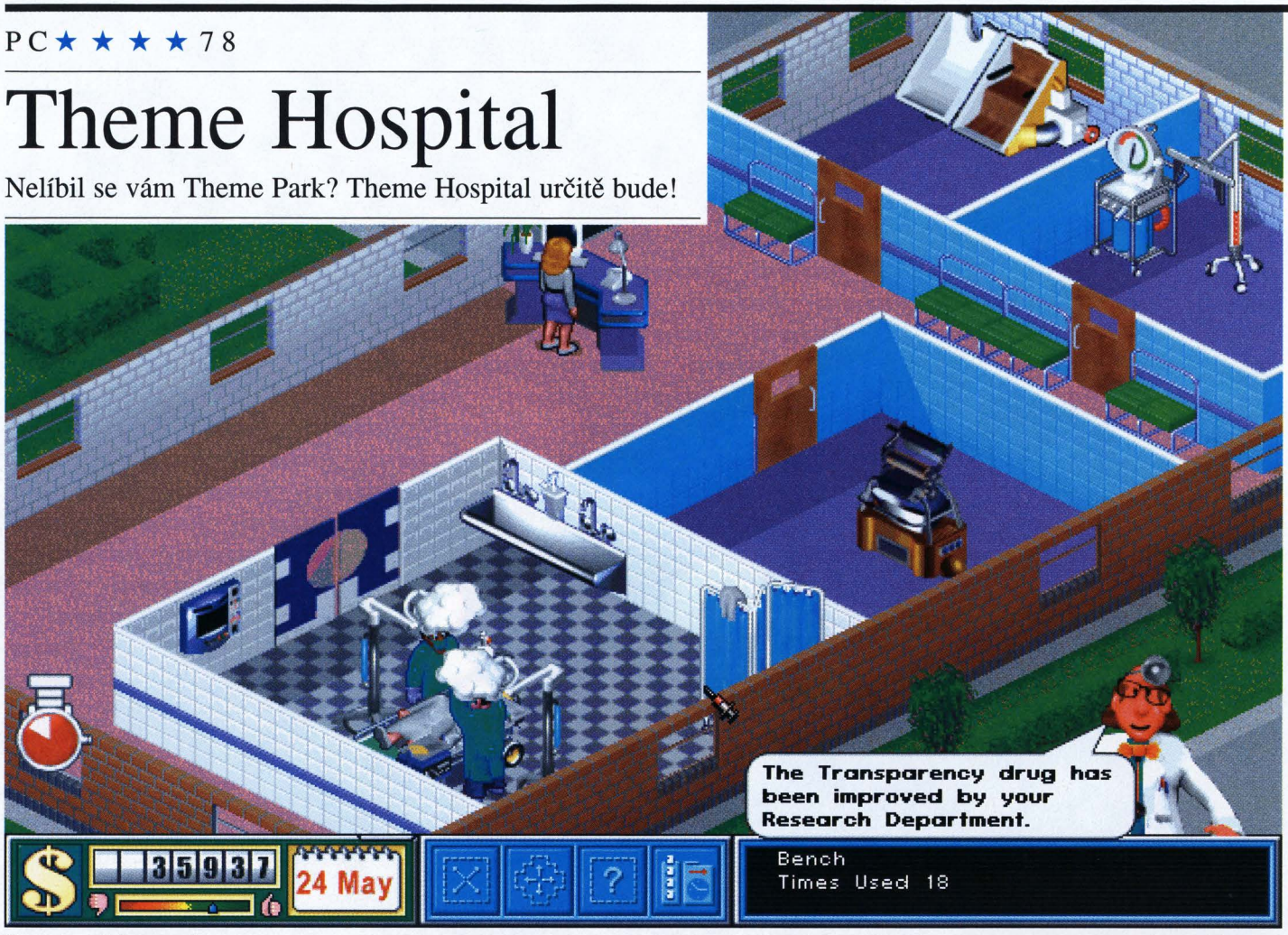
DLC má své nedostatky. Dost velké nároky na hardware, nelze hrát po kabelu, či modemu... DLC má i své klady, které nedostatky téměř vyváží. Ale Star Wars pana Lucase byly stejně lepší... **—Vlapon**

Minimum: *Pentium 60, 16 MB RAM, zvuková karta, VGA, 4x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium 133, 16 MB RAM, zvuková karta, SVGA, 4x CD.* ***Testováno na:*** *Cyrix 686 150 MHz, 16 MB RAM, SB 16 ASP, S3 SVGA, 2x CD.* ***Firma:*** *Rage software plc. / Electronic Arts.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

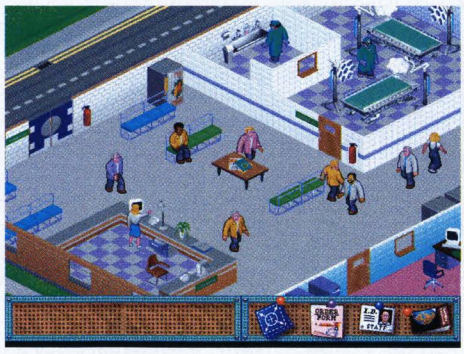
PC★★★★78

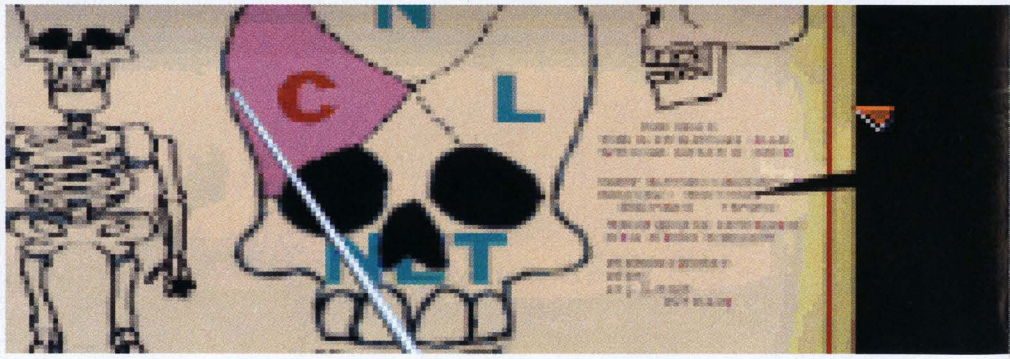
Theme Hospital

Nelíbil se vám Theme Park? Theme Hospital určitě bude!



Operace v plném proudu.





Nepřipomíná vám slovo Theme něco? Ano, bude se jednat o další strategii od Bullfrogu, legendárního to tvůrce mého oblíbeného Syndicatu a Magic Carpetu. Po simulaci zábavního parku se vrhnul Bullfrog na trochu vážnější téma, jakým je provoz nemocnice. Ovšem, jak se dalo čekat, zpracoval ho způsobem, který nemá s vážností nic společného.

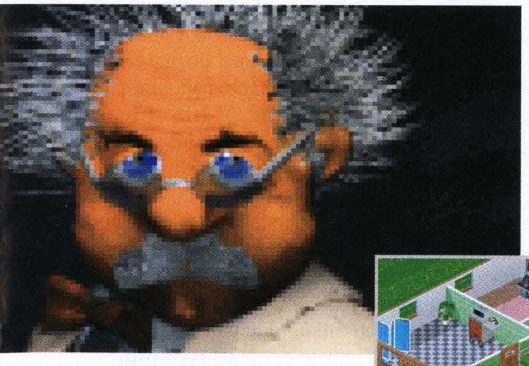
Nebyla by to CéDéčková hra, kdyby nezačínala samozřejmě intrem: Kamera projíždí čekárnou. Záběr na smrtku s kosou, která trpělivě čeká, co na ní zbude. Pohled na záchranný vrtulník, přelétávající nad městem. Střih. Záběr na doktora, který se ze sledování televize pravděpodobně zbláznil, bere svojí věrnou motorovou pilu, kterou dostal k Ježíšku, a hurá na sál. Pacient nepřežil...

Takže po trochu humorném intru (jak pro koho - rozřezaný pacient) jste uvrženi do úvodní obrazovky. Jako první věc mě překvapuje stručnost vašeho výběru. Síťová hra se nějak nekoná, rovněž tak výběr jednotlivých misí. Takže vám zbývá pouze kampaň se svými čtrnácti levely. Možná jsem krutý jako ďas, ale bylo by lepší, kdyby byly v Theme Hospitalu i jednotlivé levely a ne pořád hrát tu samou kampaň.

Na začátku hry dostáváte do rukou plochu, na které bude stát vaše budoucí nemocnice. Postavíte tedy nejdříve recepci a najmete si do ní sekretářku. Pak si postavíte ordinaci pro základní vyšetření, najmete doktora, začnete stavět čekárnu, a věřte tomu, lidi jsou tak zpohodlnělí, že do ní chtějí sedačky, automaty na pití, nebo do ní chtějí květiny a dokonce ústřední topení. A jelikož máte květiny a topení, už musíte najmout údržbáře na zalívání květin, nebo třeba na opravu lékařských přístrojů. Začnete stavět další ordinace, najímáte doktory atd. Při výběru doktorů musíte dávat pozor na to, kolik mají diplomů, jestli mají praxi v psychiatrii, chirurgii nebo snad ve výzkumu. Musíte koukat na jejich slovní hodnocení, abyste nenajmuli nějakého moulu a to ještě alkoholika. A jako by lékařům, sestřičkám a údržbářům nestačil odpočinek doma, musíte jim stavět místnosti na relaxování, protože jinak dělají všechno hrozně pomalu a hrozí, že dají výpověď. Jakmile toto nebezpečí nastane, máte dvě možnosti. Buď postavíte místnost na relaxování s gauči, televizí, kulečníkem či automaty, nebo chcete-li si například výborného chirurga udržet ve své nemocnici, tak mu přidáte plat, nebo dáte prémie. Tím sice stoupne jeho spokojenost, záro-

Postup do dalšího kola alá člověče, nezlob se.

veň však klesne ostatním, protože nedostali přidáno zrovna oni. Než však vyřešíte problémy s doktory, máte už v čekárně plno pacientů. Zatímco vám dělají kšefty u automatu na pití, stavíte další sály, abyste je stihli vyšetřit. Stavíte rentgen, pokoj s lůžky, psychiatrii, pharmaceutickou laboratoř, operační sál, mimo jiné i záchody,



nebo tréninkovou místnost pro nové doktory.

To byly klasické metody léčby. Nebyla by to však veselá hra bez veselých nemocí. Jedněmi z nich je nafouklá hlava, která se na speciální přístroji „ufoukne“, nebo dlouhý jazyk, který spraví speciální „mandl“. Až se vám začnou objevovat v čekárnách neviditelní nebo průhlední pacienti, ze kterých jsou vidět jen boty a klobouk, začnete se bavit. Na psychiatrii začne docházet denně několik Napoleonů nebo Elvisů, sranda musí být. A když už myslíte, že máte nemocnici pod kontrolou, objeví se vám v čekárně taková „blicí“ epidemie, že to nestačí personál uklízet a nakažují se další a další pacienti. Po epidemii přijde porouchané topení a pacientům

Blicí epidemie teprve v plenkách.

začne být zima. Když už jsme u těch topení, musím říct, že to je jedna z důležitých částí hry. Musíte totiž umístit topení tak, aby byla celá nemocnice rovnoměrně prohřátá a nebyla někde velká zima, nebo vedro. Stejně tak musíte rozmísťovat i hasící přístroje. Když už si myslíte, že jste opět OK, přijde zemětřesení a zničí vám ordinace dřív, než stihnete zasáhnout. A jako bonbónek na závěr si nechávám krysy, které vám provrtají svými dírami nemocnici jako ementál a začnou šířit epidemie. Jako zpestření hry se vám, když najedete kurzorem na krysu, přemění na zaměřovač a můžete jím krysy rozmačkávat. Pokud začnete mít dojem, že už vám nemocnice nestačí, koupíte další pozemek a začnete stavět další ordinace. To vše končí tím, že vyléčíte stanovený počet pacientů, získáte dost peněz a prestiže. Pak jdete do dalšího kola, kde už máte více stavební plochy a těžší obtížnost. Pokud se vám podaří zkrachovat, nemáte bohužel možnost restartovat znova level ale musíte hrát celou kampaň od začátku nebo ze sejvu. Proto doporučuji ukládat pozici ve hře na začátku každé úrovně a nepřemazávat ji, dokud tuto úroveň nedohrajete. Pokud se vám přesto povede přes moje rady prohrát, budete „odměněni“ pěknou animací konce vaší nemocnice. Jelikož jsou všechny animace ve formátu SMK, tak jsem si je všechny shlédnul. Při jedné z nich je třeba doktor přistižen novináři při zakopávání jednoho „neúspěšného“ pacienta na hřbitově, při další je přistižen se sestřičkou nebo na záchodě, jak čte časopis Nurse (doktorská obdoba Playboye).

Proto, jestli nechcete takto skončit, tak sledujte svojí popularitu, a věnujte se výzkumu, ve kterém rozdělujete sto procent mezi různé odvětví, kterými se bude výzkum zabývat. Na výzkumu mi však vadí, že když vyzkoumám v jedné úrovni např. rentgen, tak ho musím v další zkoumat znovu, což je dost divné, stejně jako to, že vám vydrží pacienti čekat v čekárně třeba deset dnů. Někteří sice pak umírají, ale to se jim nedivím. Jinak umírání je provedeno velice neobvyklým a vtipným způsobem. Buď pacient odletí do nebe, nebo se objeví smrtka a pošle ho do pekla. A protože už toho víte o Theme Hospitalu dost, zmíním se před koncem ještě o grafice, hudbě a takovým věcech.

Grafika běhá buď ve 320 x 200 nebo v 640 x 480. Jelikož jsem zkoušel i těch 320 x 200, musím vás upozornit, že to vypadá naprosto hrozně, takže zbývá to vyšší, na které potřebujete celkem rychlou videokartu na PCI. Grafika je trochu jednoduchá a hodně veselá, zvlášť barvy, protože každá ordinace hýří jinou. Nečekejte fotorealistickou nemocnici, ale spíš hezky ručně kreslenou a roztomilou.

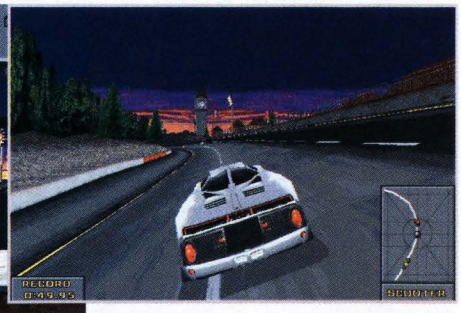
Hudba je poněkud zvláštní. Pokud bych jí slyšel samotnou bez hry, musel bych říct, že je to hnus. Jelikož však sedí k Theme Hospitalu naprosto přesně a doplňuje ho, musím říct, že je mírně nadprůměrná, protože k takového hře lze těžko vybrat odpovídající hudba.

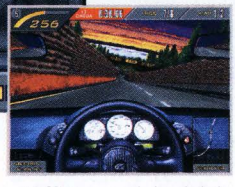
Zvuky jsou poměrně bohaté, od splachování záchodů, zvuku televize po blití a praskání hlav na sále nebo zvuk přistávajícího vrtulníku. Hru ještě zpestřují hlášky nemocničního rozhlasu, kdy je volán třeba nějaký odpočívající doktor na sál.

Celkové hodnocení je velmi těžké, protože, kdybych dal Theme Hospitalu příliš vysoké, bylo by vidět, že jsem ho vůbec nehrál. Je sice zábavný v prvních kolech, ale když už podesáté stavíte nemocnici, přijdete na to, že to není to pravé a že je to trochu pořád dokola. Zpestření hry s kamarádem vás nečeká a tak mi nezbývá dát trochu nižší hodnocení, než jsem čekal, když jsem začal TH hrát. Po pravdě ale můžu říct, že Theme Hospital dopadl lépe, než jsem vůbec čekal.

—Twinsen

Minimum: 486 DX2/66, 16 MB RAM, 2x CD, 20 MB HD. Doporučeno: P75, 16 MB RAM, 4x CD, SB32, SVGA 1 MB PCI. Testováno na: P120, 16 MB RAM, 8x CD, SB16, 3D - akcel. 2 MB. Firma: Bullfrog / Electronic Arts, 1997.





PC ★ ★ ★ ★ 88

Need for Speed II

Stará dobrá jednička v lepším kabátě.

Jistě si všichni pamatujete na jedničku. Super intro perfektní grafika v 640 x 480, super techno-rocková hudba, super auta jako Lamborghiny Diablo, Ferrari, Corvetta a jiné. Každý se mohl zbláznit. A což teprve hra po síti nebo kabelu. Pro příklad bude stačit, že NfS hráli Twinsen s Lobinem 11, slovy jedenáct hodin po kabelu v celku (bez přestávky). Teď se vrhněme na díl druhý, který doufám bude také velice úspěšný.

Strčíte CD do drivu, nainstalujete, spustíte a pak už jen sedíte a zíráte. Můžete si také kousat nehty, trhat na kousíčky noviny, plakat, slintat, přibíjet se k židli atd. Vyvalí se totiž intro s bezkonkurenčním střihem a geniální hudbou, opět takové techno-rock. Krátké průlety kamerou kolem všech aut ve hře a potom se objeví silnice v americké poušti. Pomalu přijíždějí Jaguar XJ220 a Italdesign Calá. Chvilku bručí motory a pak najednou vyrazí. Škoda, že je intro tak krátké.

Tak a dostali jsme se do menu. Nasetupujete si takové věci, jako jsou zvuky, hudba, grafika a ovládání.

Nyní se koukneme na výběr aut. Je jich celkem osm. Zde jsou jejich jména a rychlost: McLaren F1 - 372 km/h, Ferrari F50 - 325 km/h, Isdera Commendatore 112i - 341 km/h, Jaguar XJ220 - 343 km/h, Italdesign Calá - 291 km/h, Lotus GT1 - 313 km/h, Lotus Esprit V8 - 282 km/h.

Jakmile vlezete do menu výběru aut, příjemný hlas vám začne o nich povídat, představí vám je a vy zatím prohlížíte údaje, rekordy atd. Můžete si o nich pustit i krátký film. Pak si vyberete auto, nastavíte manuální řazení on/off a vrhnete se na výběr tratě. Je jich celkem sedm. A jsou to Pioneer Proving Grounds, Pacific Spirit, North Country, Mystic Peaks, Mediterraneo, Outback a Monolithic Studios. Teď nastává první zklamání. Tratě jsou pouze okruhy. Žádné Alpy jako v jedničce nebo tak. Jsou sice dlouhé, ale jsou to okruhy.

Nyní si nastavujete závod. Je to obvyklý single, tournament, knockout a nakonec to nejlepší. Double, neboli hra pro dva na jednom počítači. Obrazovka se horizontálně rozpůlí a vy hrajete. Já jsem jel proti bráchovi a to byla asi největší zábava.

V závodě pro jednoho si vyberete počet počítačových protivníků, jejich zkušenost a hurá na trať. Já jsem nejčastěji jezdil s McLarenem F1 a s Ferrari F50. S manuálním řazením a ruční brzdou se s nimi dají dělat neuvěřitelné věci. Po skoku do hry kamera obkrouží auto a teprve potom nasedne do kabiny. Pohledy jsou z kabiny, potom full-screen, kamera dál a blíž od auta.

Grafika ve hře, to bylo další zklamání. Sice se mi nic netrhalo, ale myslím, že si mohli s enginem páni od EA více vyhrát. Prostředí bych přirovnal asi k Screamerovi. Takové moc barevné, skoro až dětské. Sice jen někdy, ale... Textury jsou focené, ale převládají kreslené, hlavně na autech. Modely jsou sice složitější, ale v NfS I vypadaly daleko lépe. Při replayi svého závodu mi připadá, jako kdyby auta byly jen pohyblivé textury jako v Road Rashi.

Jízdu musím velice pochválit. Matematické modely aut jsou velice realistické, každé se jinak chová, jinak sedí na vozovce, má jiný zvuk motoru atd. Bouračky také doznaly změn. K lepšímu. Už to není, že by auto nabouralo, přeletělo, dopadlo a zůstalo stát. V NfS II se auta ještě odrážejí, pruží na kolech, jedním slovem se chovají „živě". V tomto ohledu, myslím tím jízdní vlastnosti, se zlepšila spousta věcí, takže realističnost je opravdu hodně vysoká. Samozřejmě, můžete si zapnout ARCADE mode, ale tím si zkazíte jízdu a o hodně přijdete. Doporučuji nastavit SIMULATOR mode a velkou zručnost protivníků, to je pak pošušňáníčko ze skvělé jízdy a budete se opájet rychlostí.

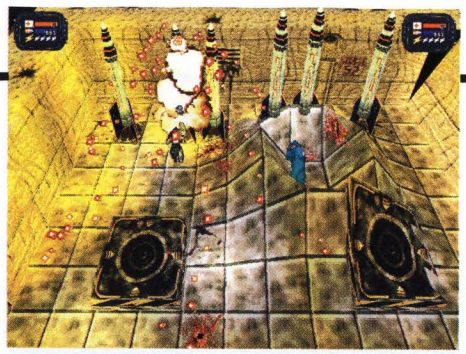
Hra má sice svoje nedostatky, proto jsem ji ohodnotil tak, jak jsem ji ohodnotil, ale je to jedna z bezkonkurenčně nejlepších automobilových her dnes na trhu. Jestliže jste neviděli NfS I, pak si k procentům přičtěte ještě 5%, vy ostatní, nevím. Ale vřele doporučuji. Vždyť získáte nová auta a jiné tratě, takže je to vlastně rozšíření NfS I. A teď už opravdu musím jít. Mé Ferrari na mě nedočkavě čeká. **—Taurus z Nemédie**

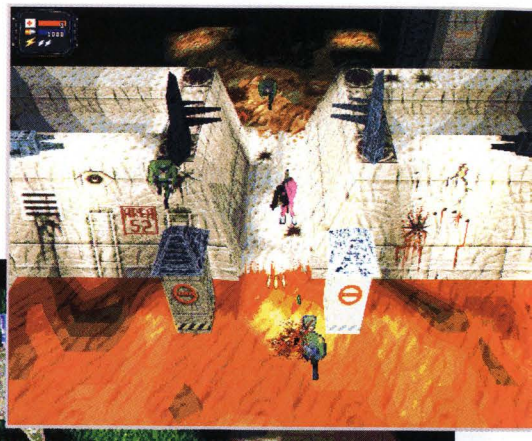
Minimum: *P90, 16 RAM, 4x CD, 1 MB SVGA, 30 MB HDD, Win95.* ***Doporučeno:*** *P166, 32 RAM, 6x CD, 2 MB SVGA, zvuková karta.* ***Testováno na:*** *P133, 32 RAM, 8x CD, SB32, 2 MB S3 Virge.* ***Firma:*** *Electronic Arts.* ***Zapůjčil:*** *JRC.* ***Poznámky:*** *Pro multiplayer hru potřebujete alespoň P133. Hra se dá provozovat na IPX/SPX síti v 8 hráčích, pro modemování vyžaduje rychlost 14,4 kb/s a jde hrát po sériovém kabelu.*

PC★★★52

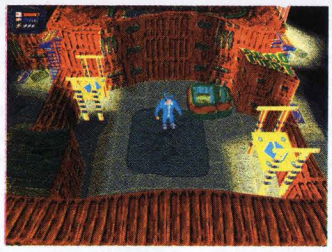
Reloaded

To snad, ale..., cože?
No more, nechci.





Kdysi dávno, ještě za časů starých dobrých 8-bitů, byly Hry. Hry s velkým H. Tenkrát se líbily skoro všechny, protože hráči na grafice tolik nezáleželo (i když Last Ninja byla moje jedna z nejoblíbenějších) a hráč u klávesnice seděl jen proto, že hra mu hra měla co nabídnout. Ale jedna kategorie tenkrát měla velikou oblibu a bavila snad každého. Střílečky. Střelba a různá jiná řežba. Pohled zpravidla shora, z boku nebo izo, ale bylo to skvělé. V dnešních dobách PC, kdy každý má na videokartě zhruba 50 krát více paměti, než měl starý dobrý Commodore nebo Atárko, se objevují také skvělé hry. Ale je tu i pár... Jedním z nich je Reloaded. Je to konverze jedné starší hry na PSX, tam možná byla dobrá, ale na PC? Tuto otázku se budu snažit zodpovědět v dnešní recenzi.



Hra je pod DOS i Windows 95. Pod Woknama je to ale emulovaný DOS, takže jsem instalace pod Windows zanechal. Nainstaloval jsem si to na hard a docela jsem se těšil. Viděl jsem obrázky z animaček a nejvíce se mi líbil modrý králíček v kleci. Nějaké animace Gremlins a už jsme v menu. Hra běhá v rozlišení 320 x 200 a 640 x 480. Můžete mít 256-colorový nebo hi-colorový režim. Zvuky, hudba je jako track na CD. Hra je i pro dva hráče, což považuji za její jediné velké plus. V dalším menu máme na výběr ze šesti postav. Jedním z nich je i králíček. Modrý. A není to Azurit. Je to nějaká prostá duše navlečená do kůže modrého králíka. Je opravdu odporný. Potom je tu jeden transvestita z pobřežní hlídky, jedna křehčí ostřejší dívčina, muž s železnou čelistí, jeden mrtvější pirát a jeden průměrný cyborg. Tak, a z této sebranky si vyberte. Ke každé postavičce je celkem hezká animace v 3D Studiu (ty textury poznám i po smrti, ať neženu). Bohužel, trvá asi 20 sekund, takže člověk nestíhá. No, a po strastiplné cestě v menu jsme ve hře.

Co to je za grafiku? Při instalaci to tam kopíruje nějaké 3D modely a tady pobíhá pár pixelů a kope do mně. Čekal jsem tak trochu postavičky Tomb Rider-like a oni jen animáci. Nejhezčí je asi vaše postava. Ale je to jen tím, že má více pixelů. Prostředí bych trochu přirovnal k obrázkům z Dungeon Keepera. Je 3D vektorované, kameny, palmy, zdi, bazénky atd. Téměř všechno se dá rozstřílet, až na zdi apod. Hráčovým úkolem je plnit vždy přání nějakého šílence. Sesbírat určitý počet předmětů a donést mu je a on Vám na oplátku opraví cestu do dalšího levelu.

Styl hry je krev. Na krabici jsem si přečetl výraz maximum annihilation, což by se dalo přeložit jako maximální vymazání a je to pravda. Zastřelená postavička zmizí a na zemi zůstane pouze krvavá skvrna. Takže animované násilí se opět nekoná. A mezitím chodí postavička hlavního hrdiny (jen tak mimochodem, králíček chodí, jako kdyby měl jednu nohu o dva metry kratší). Každá postava je jinak rychlá, má jinou účinnost zbraní a jinak se pohybuje. Všechny jsou na můj vkus dost pomalé. A není to tím, že by se mi to trhalo. Když střílíte a držíte šipky směru střelby, postava se pomalu posunuje, ale na nejtěžší obtížnost to docela vadí. Nejlehčí obtížnost dohrajete levou rukou, na nejtěžší si půjčíte ještě prostředníček z druhé.

Jak už jsem napsal, hudba tu je jako track. Je taková správně akční a hodí se sem, ale nic světoborného nečekejte. Není to prostě ono. Alespoň s tím si mohli autoři pohrát. Zvuky jako střelba, výbuchy a jiné ohavné věci celkem ujdou. Tím chci říci, že zvuková stránka celé věci se dá poslouchat.

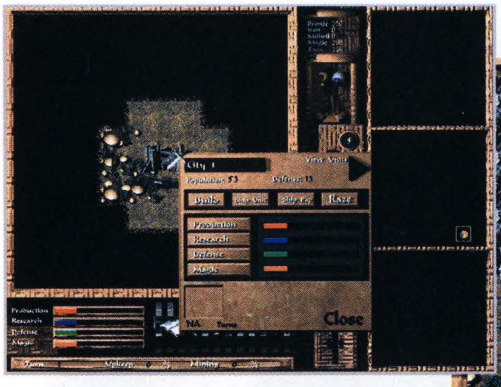
Hra není ideální, není ani dobrá, ale dá se na ní přežít. Tedy, kdyby už nic jiného nezbývalo. Nejlepší jsou světelné efekty, tím nechci říci animace výbuchů, ale to, jak osvětlují zdi a okolí. Snažil jsem se hru hrát dlouho, ale opravdu mě nechytla. První level je opravdu fuj. Docela mě překvapilo, že Gremlini po takové pecce jako Realms of Haunting vydají něco takového. Takže nic moc. **—Taurus z Nemédie**

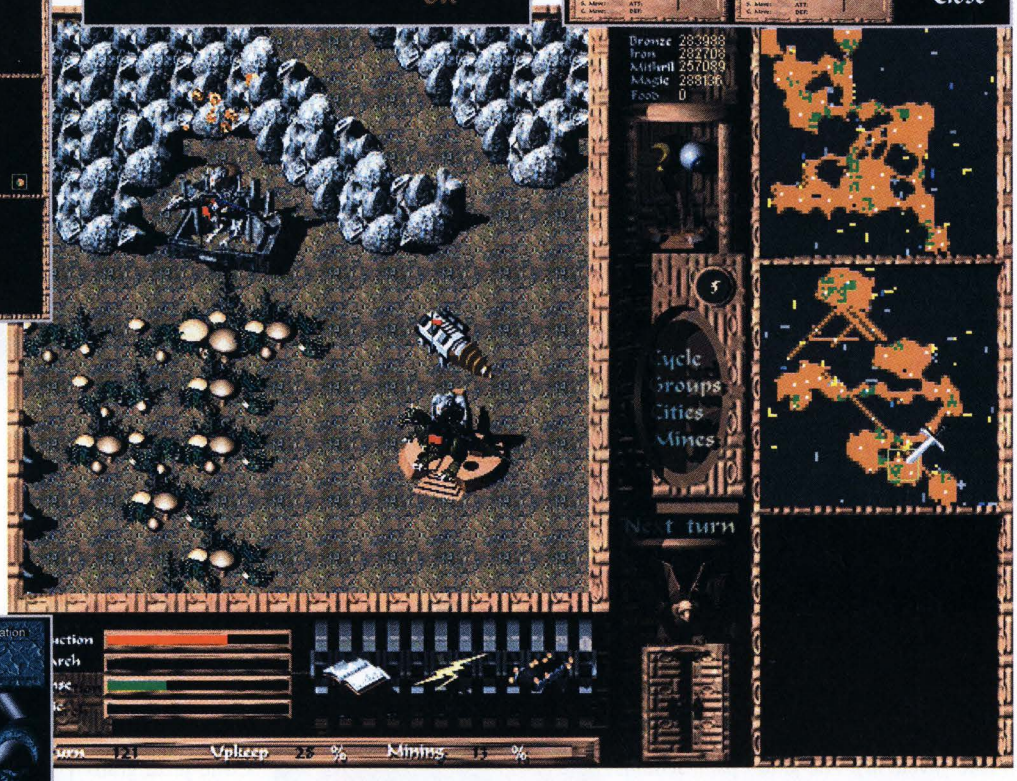
Požadováno: *P75, 8 MB RAM pro DOS, 16 MB RAM pro Win95, 2x CD, VGA nebo SVGA.* ***Testováno na:*** *P133, 32 RAM, 8x CD, 2 MB S3 Virge, SB32.* ***Zapůjčil:*** *JRC.* ***Firma:*** *Gremlin Interactive.*

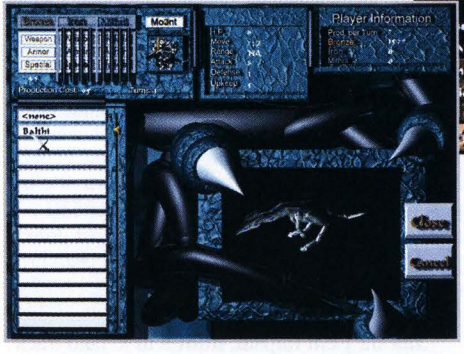
PC★★★69

Cave Wars

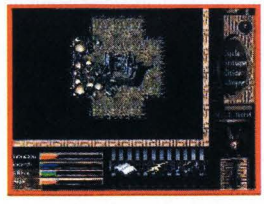
Další turn-based strategie, která se snaží být v něčem lepší než ty ostatní.



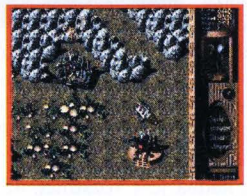




Když mi Martin Cave Wars dával, byl jsem k tomuto projektu skeptický. Nejenže nebyl předem nijak prezentován, ale i u mých kamarádů se setkal s neúspěchem. Jediná polepšující okolnost byla, že mám velikou zálibu v turn-based strategiích, jako byla Civilizace nebo Kolonizace. Tato hra byla podle mých zpráv navíc zpracována velice originálně. Už z názvu jste jistě poznali, že se celá odehrává v podzemí. To však ještě pořád není nic převratného. Když vám však řeknu, že k dobytí na vás čeká celých pět obrovských úrovní, tak mi jistě dáte za pravdu, řeknu-li, že něco takového tu ještě nikdy nebylo.



Něco o Cave Wars. Když vložíte Cave Wars do CD-ROMu a poprvé jej spustíte, budete mít asi veliké problémy se v těch ikonách a tlačítkách vyznat. Nejdříve se tedy nejspíše podíváte do krabice a budete se pídit po nějakém tom manuálu. Zbytečně. Žádný tam prostě není. A tak vám asi nezbude nic jiného, než znovu zasednout ke své mašině, levou ruku dát na klávesnici a druhou položit na myš, abyste se naučili celý komplex ovládat. Ze začátku to bude trochu zmatené, ale po patnácti nebo dvaceti minutách intenzivní smažby zjistíte, že to zdaleka není tak hrozné, jak to vypadalo ze začátku. Nejdříve se dopídíte, jak vyrábět zbraně, cvičit kouzelníky, stavět harvestry (kteří tu mimochodem hrají tu nejdůležitější roli), nové jednotky atd. Postupně si oťuknete strategii bojů a nakonec budete vyhrávat bez problémů. A tady narážím na největší slabinu hry. Je totiž moc jednoduchá. Já nejsem žádný super hard core pařan. U strategií nemám nijak valné úspěchy. Několikrát jsem dohrál (jako všichni ostatní) Dunu dvojku, oba Warcrafty a pár dalších. Přiznám se však, že i takový Command and Conquer byl pro mne ohromně tvrdým oříškem. A proto jsem znám tím, že nějaké super těžké strategie (jako třeba Crush, Kill and Destroy) nemám nijak moc v oblibě. Ale co je moc, to je moc. I já, tupá hlava, dokážu Cave Wars dohrát za necelou hodinu intenzivní smažby. A to na střední obtížnost. K tomu abyste dojeli Cave Wars do konce totiž nepotřebujete dostat pod svou nadvládu všech pět pater, ale stačí dobýt jen to, ve kterém jste začínali. No a pak už stačí jen přijmout kapitulaci protivníka a vítězství je v kapse. Nenabažili-li jste se však ještě, můžete mír odmítnout až do drtivé porážky protivníka ovládnutím všech levelů. Inteligenci počítače si můžete navolit. Chcete-li si však pořádně zapařit, navolte tuto hodnotu na maximum.



Technické zpracování: Jak si tak pročítám tu svojí recenzi, zjišťuji, že jsem vám ještě neřekl vůbec nic o technickém zpracování Cave Wars. Po grafické stránce je to celkem dobré. To ostatně můžete vidět už z obrázků, které tady někde poletují. Co se však hudby a zvuků týče, je vidět, že to autoři pořádně odflákli.

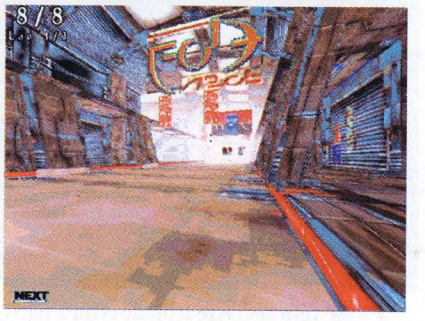
A závěr? Cave Wars je poměrně dobrá hra se slušnou grafikou a dobrou hratelností. Má však několik chyb. Ta největší je, že to celé máte dohrané za hodinu. —**Lobin XXV**

Minimum: *486 DX/33, 8 MB RAM, 2x CD ROM.* ***Doporučeno:*** *486 DX4/100, 16 MB RAM, 4x CD ROM.* ***Testováno na:*** *Intel Pentium 100, 16 MB RAM, 8x CD ROM.* ***Firma:*** *EIDOS Interactive/1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

PC★ ★ 40

POD

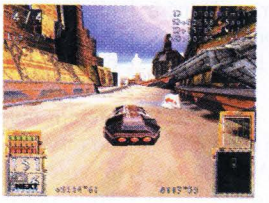
Pokus o to, jak by v dosti daleké budoucnosti mohly vypadat závody už ne aut, ale ještě ne raket.



Což o to, krabička to byla hezká, taková barevná, se spoustou zajímavých obrázků a ještě zajímavějším nápisem „ON LINE - MULTIPLAYER“. Bohužel hned pod ním byl další nápis „Pentium processor 120 MHz and higher“. Tato hra je optimalizována pro technologii MMX a to s grafickou kartou 3Dfx, což je podle mého názoru trochu přehnané. Avšak nepropadejte panice, klidně vystačíte s pentiem na 90 MHz a trochu slušnou PCI grafickou kartou.

Vítejte ve světě, kde vám rázem stoupne adrenalin v krevním oběhu, zpotí se dlaně a srdce se téměř zastaví. Vítejte ve světě POD. Tak zní překlad úvodníku ze zadní strany krabice. V určitém směru nepřeháněli. Rád to vysvětlím ke konci článku.

S napětím jsem vložil POD do CD-ROMu a zhlédl docela hezké demo, bohužel velikosti karty. Vesmírná flotila pozemských těžebních společností, které hladovějí po nedotčených planetách, jež by mohly vytěžit, zdevastovat a zanechat svému osudu, pátrá po surovinách ve sluneční soustavě. Tentokrát přišel na řadu Jupiterův měsíc Io. Vše probíhalo jako obvykle, bleskurychlá výstavba města a hurá těžit. Po několika měsících dolování těžební mechanismy narazily v jedné hluboké štole na něco, co vědci vzápětí pojmenovali POD. Jednalo se o amorfní a velice zvláštní, agresívní formu života, která dokázala v nečekaně krátkém čase zkorodovat a rozložit úplně všechny typy materiálu. Následovala masová evakuace města, která by se dala spíše nazvat útěkem. Ve městě zůstal pouze policejní kapitán Derek, který jako jediný vlastní raketoplán, bohužel jednomístný a automobilový gang drsoňů, kteří se prohánějí ve svých super bourácích po téměř zničených a PODem zdevastovaných silnicích.



Do naprosté zkázy města už mnoho času nezbývá, když gang připadne na myšlenku, že to není fér a že se jim ještě nechce umřít, takže vás donutí k hard-core závodu po zbytku města.

Jako první a jediná cena je vypsán váš raketoplán. Volíte mezi osmi stroji, od pomalého a silně obrněného AV1, po velice rychlé a pohotové ARC. U všech vozů jde trochu přehodnotit veškeré parametry, ovlivňující vlastnosti vozu, podle trati na kterou se chystáte, toť bohužel vše.

Na výběr je 16 tratí a možnost generování svých vlastních. Další dobrou vlastností hry je možnost volby různých herních modů. Od ghost mode, které vám umožní závodit sám se sebou, v tomto případě vám počítač pošle na silnici holografický záznam vašeho nejlepší kola, po možnost hry osmi hráčů na čtyřech počítačích.

Hra běží v grafických modech: 480 x 512, 640 x 400, 800 x 600. Hudba docela dobrá, zvuky také, vše v DOLBY SURROUND.

Klady máme za sebou a nyní zápory. Hra se ovládá maximálně šesti klávesami, při volbě automatické převodovky vystačíte ze čtyřmi. Auta se opravují sama na speciálních odstavných pruzích po kterých jen přejedete. Asi po půlhodině ježdění a čekání na něco, co by napětím sevřelo srdce, mi začalo docházet, že to něco asi nepřijde. Takže se mě opravdu zpotily dlaně, stoupl adrenalin v krevním oběhu a srdce se téměř zastavilo hrůzou, ale pouze při představě, že bych do této hry investoval své peníze.

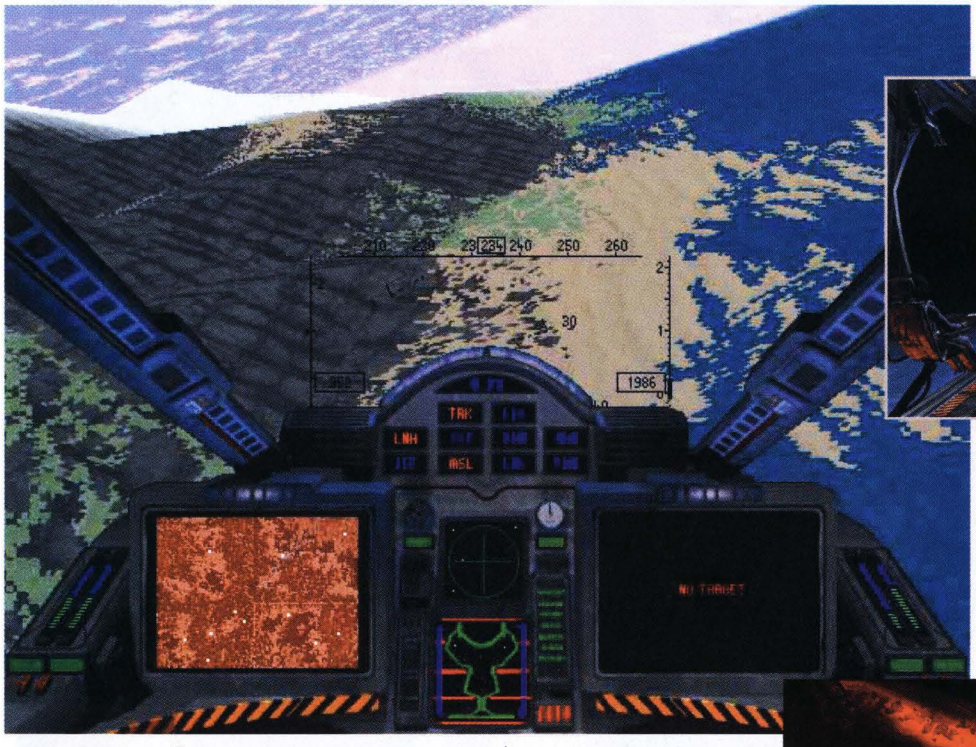
Závěr: POD ač po stránce technické téměř perfektní, je velice neoriginální, a ubohá hra, ve které pouze jedete, jedete a občas do někoho drcnete toť vše. O nárocích na hardware nemluvě. Podle mého názoru je POD nuda, nuda a ještě jednou nuda. **—Jake**

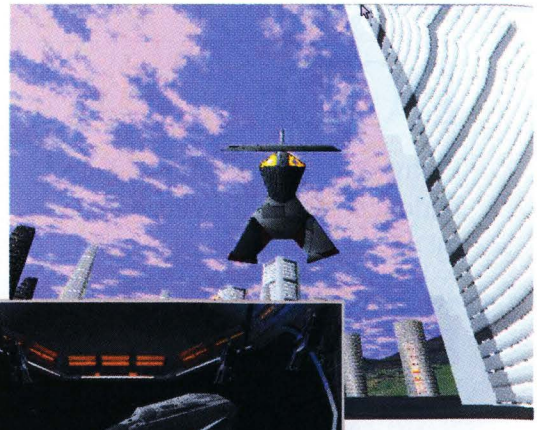
Minimum: *Pentium 120, nebo Pentium 90 s kartou 3Dfx, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium MMX, graf. karty (3Dfx, ATI, S3D).* ***Testováno na:*** *Pentium 130, 16 Mb RAM, S3D karta, 8x CD.* ***Firma:*** *Ubi Soft.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

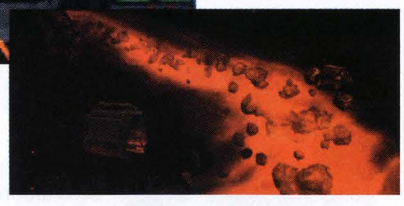
PC★★★★78

Battlecruiser 3000 AD

Všechno, co jste kdy chtěli vědět o vesmírné řežbě, ale báli jste se zeptat.







Z této recenze a především z této hry budou mít největší radost ti, kteří jsou ve vesmíru jako doma a laserové zbraně poznají podle pípnutí aktivátoru. Tím chci říci, že tu před námi leží jeden z nejlépe propracovaných vesmírných simulátorů, který ale nemá vůbec žádný příběh. Koukám na krabici, hezká, stříbrná se super svišťoněm (tak říkám malým raketkám typu Descent). Jediný kazisvět na krabici je ale logo Take2. Viděli jsme Rippera, že?

Všichni jsme asi tak zhýčkaní a zvyklí, že hra mívá obvykle nějaký příběh. Alespoň malinkatý, jako třeba ve Wolfensteinovi. Lidi, já vám řeknu, fakt tu nic není. V manuálu je jen pár slov od tvůrce hry Dereka Smarta. Ostatně, manuál vypadá jako návod přikládaný k ruským stavebnicím rádií. Tady je akorát popis hry atd., jak to ostatně v manuálech bývá. Pak mi do hlavy skočila jiskřička naděje, že se příběh dozvím v intru. Opět veliké zklamání. Intro je 3D, podbarvené dokonalou hudbou, ale znázorňuje pouze útok nějakých svišťoňů na základnu postavenou na malém asteroidu. Příběh nula, akce sto, hudba osmdesátpět. Ale malý příběh tu přeci je. Jste velitelem velikého křižníku pod vlajkou Galcomu a máte za úkol ve vesmíru udržovat pořádek a potírat zlo. Můžete vysílat malé lodi, aby na někoho zaútočili, anebo toho svišťoně můžete řídit a sestřelovat ty zlý. To je zatím docela originální přístup ke hře takovéhoto typu. A pak také můžete provádět různé věci i na planetách, kde se pohybujete v malých vozítkách. Super.

Obrazovka vašeho velína na křižníku je rozdělena do několika sekcí, např. radar, vyhledávání cílů, výběr útoků atd. Prostředí v kabinách, ať už velína nebo raketky je renderované a docela dobré. Odtud tedy řídíte vše, co chcete dělat. Jestliže si zvolíte útok, ve kterém poletíte, nasednete do lodičky a hurá do bitvy. Já mám rád simulátory letadel, a tak pro mě bylo trochu nezvyklé, že jsem se mohl volně otáčet, ale všude byl nekonečný vesmír, jenom někde moje mateřská loď a pár těch nezbytných padouchů.

Oproti minulé verzi, také od Take2, se toho změnilo hodně, ale ne zase tak moc. Ovládání je trochu jednodušší, ale věřte mi, že v krizových okamžicích budete mít plně zaměstnané obě ruce, takže pozor. Pak rychlost pohybu. Engine doznal určité změny, ale je to stále ukradený pradědeček (kdo čte Čtyřlístek, pak tuší tu rychlost).

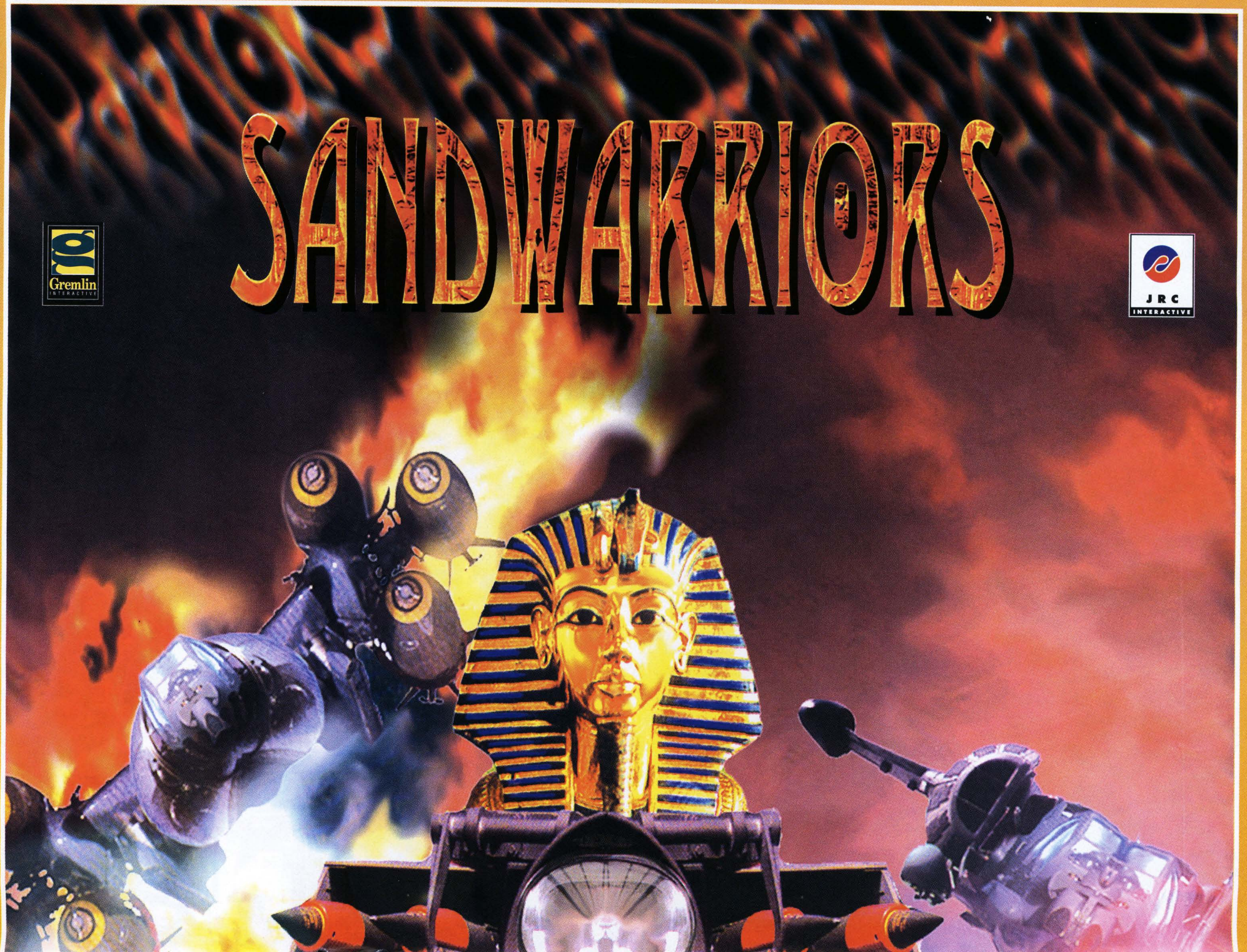
To bylo trochu zatracování, ale zpět ke chválení. U většiny her zůstávají věci pořád stejné, ale tady ne. Ovšem to musíte hru hrát dostatečně dlouho. Vesmír se mění. Mění se pomalu hvězdná mapa, stanice, kam jste létali na své oblíbené slizáky, je vypálená, hle, támhle vzadu se staví jiná. Prostě autoři se řídili heslem, že změna je život. Což se jim ale dokonale povedlo. Ale zpátky ke hře jako takové. Máte na výběr ze tří módů hry, a to jsou Free flight, Advanced Campaign Mode a Xtreme Carnage Combat Simulator.

Free flight je pro začátečníky, kteří se ještě moc neorientují v prostoru a asi ani v manuálu. Zde si lítáte úplně volně, můžete si zkoušet různé fígle, kombinace tlačítek, prostě je to absolutní volnost. Podle libosti můžete obchodovat, létat do úplně jiných částí vesmíru a nejste vázáni na organizaci Galactic Command. V Advanced Campaign Mode jde vlastně o to, že hra vás zařadí do už existujícího vesmíru a vlastně vás seznamuje s jednotlivými taktickými prvky, když bojujete proti cizí společnosti. To už se blíží skutečnému boji, tedy poslednímu módu hry, kterým je Xtreme Carnage Combat Simulator. Předtím jste si jen tak hráli, ale tady už jde vážně o krk. Můžou vás zde totiž i zabít, vynuluje se vaše skóre a jedete to celé znova.

Tato hra je mezi vesmírnými simulátory asi jako Robinsons requiem v doomovkách. Obrovská volnost pohybu, spousta netušených akcí na své lodi, jako opravování, nákupy atd., celkem veliká realističnost pohybu, to celé dělá z této hry vysoký nadprůměr. Nemohl jsem jí dát nejvyšší ohodnocení, protože hra má několik výrazných chyb. Je také velice složitá a někdo, kdo do těchto typů her teprve proniká, si asi bude hodně zoufat, ale přeci jenom, ruku na srdce, to zpracování, za to to stojí. Posuďte sami. **—Taurus z Nemédie**

Minimum: *P60, MS DOS 5.0, SVGA, 8 RAM, myš, 2x CD, 50 MB HDD.* ***Doporučeno:*** *P133, PCI grafická karta, 16 RAM, joystick.* ***Testováno na:*** *P133, 32 RAM, 2 MB S3 Virge, 8x CD, SB32.* ***Výrobce:*** *Take2.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

SANDWARRIORS © GREMLIN, 1997



IMPERIAL GALACTICA © DIGITAL REALITY / GT INTERACTIVE, 1997

DIGITAL REALITY
Software Developments

GT®

IMPERIUM GALACTICA

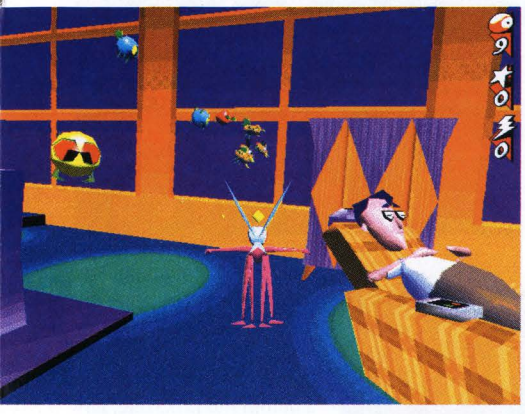
JRC INTERACTIVE

PC★★36

Banzai Bug

Broučci aneb pan Karafiát by se divil...

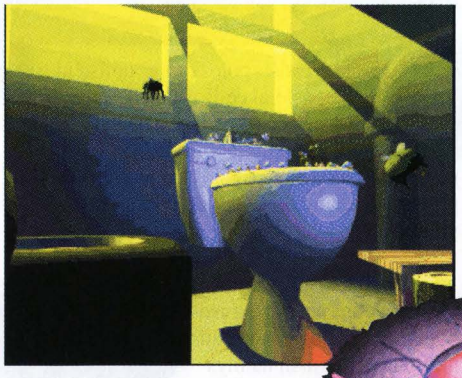
Her s hmyzí tématikou se po světě poslední dobou moc nepotuluje. Moje paměť si vybavuje jen Bad Mojo a to je všechno. Protože většina hráčů raději sáhne po nějaké strategii či akční hře a Rattle recenzuje spíše simulátory vojenské techniky než brouků, zůstávala tato hra dlouho na ocet. Nakonec se mi jí zželelo, vzal jsem ji na milost a rozhodl se ji otestovat. No, tak takovou blbost už nikdy neudělám!

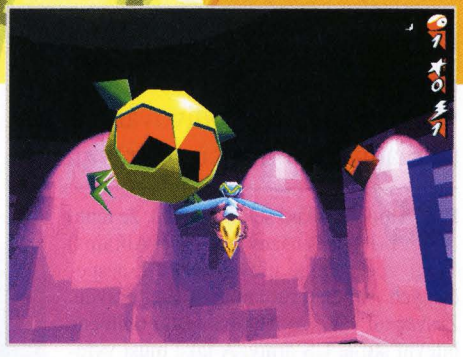


Když se hra prokousává několika videosekvencemi ke svému startu, poznáváme Banzai Buga už jako starého vysloužilce, který vypráví svůj napínavý životní příběh o tom, jak se jednoho dne nedopatřením ocitl v domě zlého exterminátora, jenž ničí veškeré drobné létavce. Jeho dům je vybaven automatickými odstřelovači hmyzu, zásobníky robo-bugů, kteří jsou vypouštěni do prostoru jakmile se v dosahu radarů objeví cosi podezřelého. Banzai Bug nadšeně popisuje, s jakými kamarády se v domě seznámil, jak pomáhal bojovat za jejich svobodu a jak oni pomáhali jemu. Z toho plyne taková malá nesrovnalost v dějové linii: vy, samozřejmě pokud si hru koupíte (o čemž silně pochybuji), vlastně odehrajete to, co Banzai už dávno prožil. Co se s Bugem stane, pokud v průběhu hry přijdete o všechny životy, to mi není zcela jasné, protože se mi to ještě nepodařilo (asi proto, že RESET byl blíž :-)). Ale teď už k té šílené hře.

Banzai Bug je (to byste nečekali) letecký simulátor brouka. Nebo se to tak aspoň tváří. Celý scénář je rozdělen do sedmi misí, jejichž úspěšné splnění povede k opuštění domu hrůzy. Náplň je různorodá, jako třeba sehnat potravu, proletět tunelem k šéfovi Sluggovi (což je divnej slimejš), zcizit pět zápalek, ochránit broučí transportní konvoj, zachránit dr. Alberta Broukštajna ze zajetí strašlivého Bobbyho atd. Zkrátka se budete mít co otáčet. Nebezpečí číhá na každém rohu, ale naštěstí se

všude (no... skoro všude) povaluje dost potravy, která doplní životy, a ze zlikvidovaných nepřátel sem tam vypadne nějaký ten power-up.





Po červených robo-bugách (buzích?) zbyde `Zing' (symbol hvězdice), který obohatí tělesnou schránku Banzaie speciální vrstvou, jež jej činí imunním vůči lepivým střelám z protibroučích děl, a po žlutých zase `Zap' (symbol blesku), který dodá hlavnímu hrdinovi obrovskou likvidační energii. Ovládání brouka (nebo jak se -ml- vyjádřil „mušky", ale to by tam přece bylo Banzai Fly, ne?) je jednoduché a rychle si na něj zvyknete, ale na co si nezvyknete, to je...

Grafika. Aby to nevypadalo, že jsem nějak zaujatý, udělám menší průzkum:

Já: „Ahoj Honzo. Jak je po maturitě?"

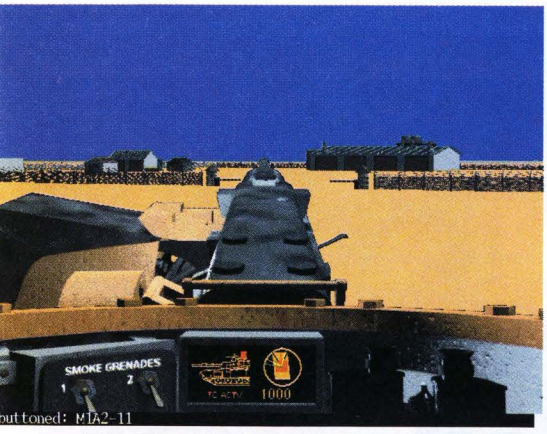
Honza: „Už je to dobrý. Copak potřebuješ?"

Já: „Jen chtěl vědět, jak se ti líbí grafika u Banzai Buga?"

Honza: „Ty tomu říkáš grafika???"

Tak jsem ze zoufalství zaplácnul pár dalších řádků, abyste i vy mohli zjistit, že není to jen můj názor a tudíž to můžu otevřeně vyhlásit do celého širého světa: grafika je pěkně hnusná! Asi tak deset let zpátky. Podobné polygonové příšerky byly k vidění v sedmaosmdesátém roce na Atari ST ve hře Intersection. Tehdy vypadaly docela hezky, ale teď a na PC? Ale není to jen grafické zpracování, které nestojí za nic, ostatní složky tohohle veledíla jsou na tom podobně. Pravda, nemohu Grolierům odepřít snahu vytvořit něco aspoň trochu originálního, ale měli si líp rozmyslet, jakého grafika si berou do týmu. Přičtu-li k tomu nekvalitní muziku (jak po hudební, tak technické stránce - docela dost šumí), nehorázné nároky na hardware, nutnost Windows 95, zábavu opatrně vystrkující růžky zpoza rohu a to, že si můžou zahrát děti starší jedenácti let a pro ty mladší je to podle ELSPY verboten, vychází mi 36. Co vám? —**Joe**

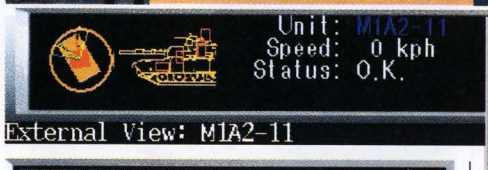
__Minimum:__ Win95, P90, 8 MB RAM, 2x CD, 1 MB SVGA, 12 MB HDD, zvuk 16-bit mono. __Doporučeno:__ P166, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA, SB16. __Testováno na:__ AMD K5-133, 16 MB RAM, 4x CD, S3-64V+ 1 MB, SB AWE 32 PnP. __Firma:__ Grolier Interactive, 1996. __Zapůjčil:__ JRC.

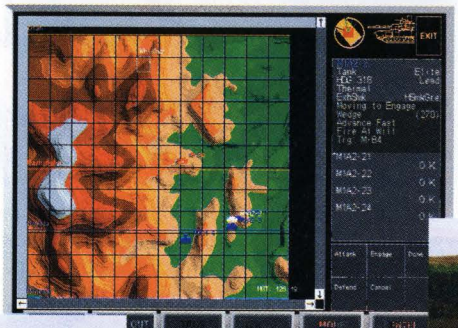


PC★★★★75

M1A2 Abrams

Už ve 2. světové válce tanky vynesly fašistickému Německu nejedno vítězství. Dnes v obdivování těchto úchvatných obrněnců pokračujeme.





Tanky. Pokud se domníváte, že tento brilantní název (M1A2 Abrams) zcela určitě ukrývá jeden z nespočetných simulátorů tanků, máte pravdu. Zasvěcení vědí, že Abramsy jsou oblíbené bitevní stroje US army. A také musí vytušit, že tentokrát nás firma Interactive Magic nezatahovala do nějaké dávné minulosti (jak tomu bylo třeba u Across the Rine), ale přímo přenechala přítomnosti a nedaleké minulosti. Budete uvrženi do kovových kolosů, a do rukou nám budou svěřeny nejmodernější technika a zbraně obrovského ničivého arzenálu. Proto vás nesmí překvapit, když budete mít pod palcem kanón silné ráže, nějaký ten kulomet ráže kolem 20 mm, nespočet raket a nějakou tu laserovou techniku.

Prostě něco pro obdivovatele bojových simulátorů a strategií... Snad jediné, co vám může dělat starosti, je fakt, že životnost tanku v boji je přibližně čtyři minuty, ale tím se moc neznepokojujte. Sedíte přeci doma za počítačem a za chyby se životem neplatí. Jedině, že byste rozlítostněně skočili z okna.

Kampaň. Jako i v jiných hrách i zde jsme moc dlouho nelenil a vrhnul jsem se na kampaň. Archiv Langley ve Virginii, kde jsem si mohl prohlédnout velké množství různé techniky, od lehkých obrněnců přes bitevní tanky až po bombardovací stíhače a vrtulníky (M1A2 Abrams, M2A2 Brandley CFV, T90 MBT, M84 MBT, stará dobrá T72A MBT, SA 13 Gopher, MI 24 Hind, SU 25 Frogfoot... a řadu dalších.) Tady jsem měl také možnost si prostudovat o každém typu potřebné informace jako hmotnost, určení, rychlost, která země ho vyvinula atd...

Další položka je umístění celé akce Bosna, Ukrajina - Čečensko, Irán... Dále následují detaily jako nastavení času (noc, ráno, den), typu akce (rychlý postup, zničení nepřítele, nečekaný útok...), doprovod a střemhlavé vrhnutí se do akce...

Zahalen ocelí. Vnitřek tanku je vykreslen velmi precizně a jednotlivé části dobře kopírují umístění. Tím mám na mysli, že jsou jednotlivé části velmi identické. Místo řidiče se vám třeba bude zdát nepraktické, protože výhled je dost omezen, ale ne jinak je tomu i ve skutečnosti (život je milejší než výhled). Za to na druhou stranu, střelec musí mít slušný výhled, aby byl dostatečně rychlý. A od rychlosti závisí osud celé posádky.

Samozřejmě, že máte možnost ovládat každou část osobně, takže jednou můžete být řidičem, podruhé střelcem ve věži nebo pozorovatelem okolí... Já jsem si oblíbil věž. Tady máte všechno, co budete potřebovat pro boj. Veškerý arzenál zbraní je po ruce, perfektně můžete kontrolovat okolí - jak pozemní, tak i vzduch.

Pokud budete chtít ovládat pouze jednu část, řekněme že budete chtít být střelcem, mohou se ostatní činnosti vykonávat automaticky.

Plánovaný útok. Pokud se přepnete do stavu „mapa", budete mít možnost vžít se do velitelské kůže. Můžete s jednotlivými stroji, které vás doprovázejí, manipulovat jednoduchými pohyby kurzoru. To v praxi vypadá asi tak, že si kliknete na tank A, který patří vám a potom mu přikážete, aby zaútočil na tank B, který patří nepříteli. Tak se dá řídit prakticky celá akce zpoza „stolu", aniž byste nějak víc hnuli prstem.

Dá se ale samozřejmě i klasicky bojovat, ale to závisí pouze na vás.

A co grafika a tak? Je pravda, že hra nabízí nespočet pohledů, což je pro hru jenom plus, i když dnes již trochu zanedbatelný. Co jsem však chtěl říct? Abrams by podle mě mohl mít mnohem lepší a kvalitnější grafiku. Musím se přiznat, že v tomto bodě mě celkem zklamal. Naproti němu měl Across the Rine mnohem lepší a kvalitnější grafické zpracování. A to jsme tehdy tuto hru hrál na 486 při rozlišení 1024 x 768. Je pravda, že obraz trhal, ale dalo se to celkem hrát. U Abramse si to nedovedu dost dobře představit. Asi by se ta 486 přinejlepším osypala a brouci vyskákaly z objímek.

Zvuky a hudba nejsou také nějak obzvláště do nebe volající. Jsou sice kvalitní, ale zařadil bych je spíše do temného průměru.

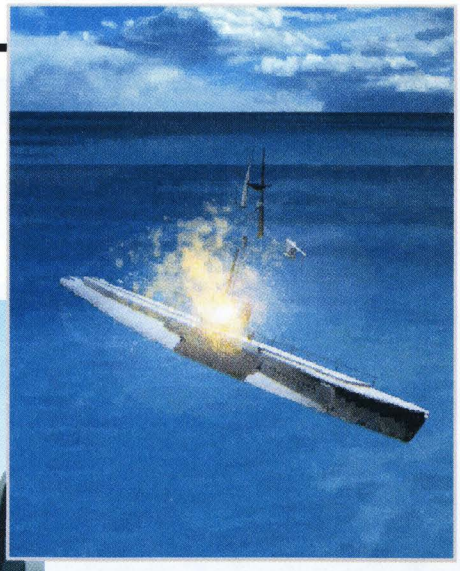
Závěr. Pane J. W Stealey a Arnold Hendrick, moc jste se nevytáhli. Na to, jak jste na tom dlouho pracovali, nic moc. **—Vlapon**

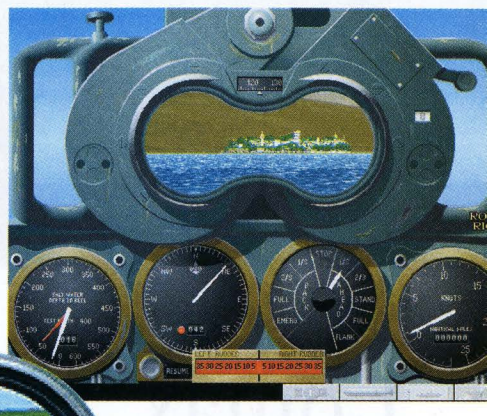
Minimum: *PC 486 DX2/66, 16 MB RAM, zvuková karta, VGA, 2x CD, Win95.* ***Doporučeno:*** *Pentium 90, 16 MB RAM, zvuková karta, SVGA, 2x CD, Win95.* ***Testováno na:*** *Cyrix 686 150 MHz, 16 MB RAM, SB 16 ASP, S3 SVGA, 2x CD, Win95.* ***Firma:*** *Interactive Magic / Charybdis.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

PC★★★★85

Silent Hunter 2 patrol disk

Tichý lovec musí být úspěšný. Celá akce závisí jenom na něm...





Silent Hunter. Aniž by se to mohlo zdát, tato hra má přímé kořeny v osmdesátých letech. Pamatuji si to jako včera. Předchůdce se jmenoval Silent Service (tichá služba) a tento název byl stejně příléhavý jako název nynější. Ke všemu se u obou jedná o víc než geniální simulaci nebezpečných a zákeřných ponorek. Rozdíl je jenom v odstupu víc než deseti let a tím pádem v kvalitě zpracování.

Trochu mi vadí, že ani v jednom případě nejde o simulaci fašistických ubotů, protože právě tyto ponorky podle mého názoru nejvíc splnily to, co se od nich očekávalo. Tím samozřejmě nechci nějak uznávat nebo poukazovat na fašisty.

Osvětlení. Pro osvětlení si trochu zavzpomínáme. Silent Hunter přišel minulý rok (Excalibur 55) a vypadal moc pěkně. Nutno podotknou, že v současné době nemá konkurenci, co se týče historických a technických faktů.

Zastupujete admiralitu USA a vaším úkolem je bojovat proti japonským válečným a obchodním lodím, čímž se v té době uzavírala blokáda. Z tohoto je jasné, že okruh vašeho působení se zužuje na Tichý oceán, Japonské moře, Žluté moře, Východočínské moře atd. A zde jsem se dostal k malému vylepšení. Tato recenze, jak jste si určitě na začátku všimli, pojednává o datadisku 2, takže váš okruh působení by se měl také rozšířit oproti prvnímu dílu. K částem, které jsem zde napsal, se přidal nový patrolní úsek Hong Kong - Vietnam. Jinými slovy Indočína. Také množství nabízených misí se zvýšilo o patnáct.

Editor. Hra se prakticky vůbec nezměnila. Zůstala stejná, nové jsou pouze patroly a ještě něco. A právě to stojí za to. Editor misí. Musím říct, že je to obrovské plus pro tuto hru. Všechno máte jako na dlani a všechno máte k dispozici. Umístění ponorky, výběr typu a názvu (samozřejmě podle skutečnosti - já v zásadě beru legendární Nautilus). Ale když řeknu všechno, tak tím myslím všechno.

Nepřátelské loďstvo. Máte k dispozici velké množství lodí. Jak letadlových, bitevních, tak křižníků, tankerů, obchodních ale dokonce i ponorek. Nechybí tady tak zvučné jména jako Kaga, Akagi, či Nagato. Trochu mě jenom namíchlo, že zde není nejslavnější Japonská bitevní loď a to Yamato. Ani nevíte, jak rád bych si ji prohlédl přes periskop a potom na ni vystřelil torpéda. Autoři ji tam nedali asi proto, že bych ji stejně s jednou ponorkou neměl šanci nepotopit. Škoda.

Moje zatrpklost ale dlouho netrvala. Letectví. I to tady je. Jsou tady pouze čtyři typy, ale to vůbec nevadí (Mitsubishi AGM, Nakajima B5N, Aichi D3A a Mitsubishi G4M). Jak je známo, ponorky proti útoku ze vzduchu byly prakticky bezbranné a tak tyto čtyři typy letounů stačí až až.

A máme tady další novinku. Města. Ano, i to tady je. Můžete fotografovat města, uspořádání opevnění atd. A nebo pokud na to máte nervy a čas, zastřílet si a potom se rychle, než přijde odveta ztratit na širém moři. Takovéto střílení však moc škody nenadělá. Alespoň ne na místech, kde je to potřeba... No ale je to hra, tak co si nezahrát...

Dále je tady nastavení času, počasí a jiných potřených a někdy až moc detailních faktů.

Závěr. Nuž co. Silent Hunter je velmi dobrou hrou a všem vám ji vřele doporučuji. Ukažte panu Yamamotovi či Nagunovi, že umíte bojovat. Já myslím, že si s vámi rádi změří síly.

—Vlapon

Minimum: *PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Testováno na:*** *Cyrix 686 150 MHz, 16 MB RAM, SB 16 ASP, S3 SVGA, 2x CD.* ***Firma:*** *Mindscape company / Strategic Simulations Inc.*

PC★★★★87

Lomax

Lemmings Strikes Back

Začnu asi takto. Znáte plošinovky? Znáte Duke Nukema? Znáte Raymana? Pokud znáte toho posledního, tak máte vyhráno. Ano, opravdu, další hra je plošinovka ve stylu Rayman a nestydím se říci, že i se stejnou grafikou. Nemyslím stejné postavičky, stejné nepřátele s klobouky, ale myslím styl kreseb. Je taková pseudocomicsová s avantgardními styly střílečka, prostě taková Raymanovská. Grafika ve hře je nádherná, veškeré prostředí, kterým budete procházet, je naprosto vychytané, tím chci říci excelentní. Geniální kresbičky, animované serepetičky, všechno vypadá naprosto živě, navíc vzadu j obrazovka, takže herní prostředí je velice rozhýbané a skákačka vypadá dynamicky a člověka to pořád táhne dál, tam za ten prales, tam dozadu, do cizích krajin, zlikvidovat všechny nepřátele a zachránit svůj lid.

Když kdysi vylezli první lemmingové z prvních dvířek a spadli do první propasti, celý svět zajásal a vrhnul se na to, jak ty malé chudáčky ochránit. Budoval jim můstky, zastavoval je, kopal jim tunýlky, odbouchával skály, aby je nakonec všechny, nebo jejich velikou část, dovedl do domečku, kam všichni naskákali a další část byla splněna. Tenkrát byly zlaté časy a když vycházely další díly jako Oh no more Lemmings nebo X-mas Lemmings, všichni radostí řvali. Prvním revolučním dílem lemmingů byl Lemmings 3D, ale v podstatě to byl pořád princip prvních her o lemmingách. Zachránit je a hurá s nimi do domečku. Strašná sranda. Lemmingové byli hezoučcí a všem se líbili. Samozřejmě, existovala zde také funkce hromadného ničení, ale to používali pouze velice otrlé povahy. Ačkoliv rozestavit lemmingy vedle sebe a zapnout výbuch bylo velice hezké. No, a nyní se k nám dostává nová generace her se zelenými potvůrkami.

Jmenuje se Lomax, tedy jistá spojitost s lemmingy tu je. A co že to je vlastně za hru? **No jo, já úplně zapomněl** na příběh. Je asi takovýto. Je LemmingLand. Je to pokojná země. Klidná, mírumilovná a s těmi nejhodnějšími obyvateli. Vládne zde hluboký mír, samozřejmě tradičně až do dneška. On je velice zlý. Je čertovský. Je pekelný. Je to Ed.

Ed je zlý trpaslík, který se svými kouzly očaroval celý LemmingLand a ten upadl do černé magie a do temnoty. Ale je tu jeden hrdina. Jako obyčejně ..... padouchovi celý plán. Je rychlý, mrštný, odvážný a je to Lomax. Hrdinný lemming nejlepšího vlasteneckého ražení, který se vydá na strastiplnou cestu, aby osvobodil svoji vlast od nadvlády Eda. Bude to dlouhá, strastiplná cesta, to ostatně záleží jen na vás, ale řekněme si to na rovinu, nezaslouží si LemmingLand dostat svoji šanci?

Ovládání postavičky je dokonalé, chodí, skáče, běhá, plave, šplhá a bojuje. Samozřejmě, má ještě specifické vlastnosti známe z prvních dílů lemmingů. Kopání, lezení, stavění, je jich dohromady šest. Pokaždé, když nějakou potřebujete, tak si na ní prostě přehodíte a jedete dál. Toto mi připadá dost veliké plus, které např. Rayman neměl. V tom tkví originalita a úspěch Lomaxe.

Další kapitolou jsou zvuky a hudba. Zvuky jsou geniální, podbarvují každé prostředí jako například ptáci a hmyz prales, orli hluboké údolí atd. Hudba je super, comicsová. Geniální!!! Suprově doplní akci, kterou právě vykonáváte a povzbudí k dalším akcím a bojům. Při hře sbíráte hodně předmětů, každé nalezení je oceněno zvukem. Sbíráte také zlaté mince, je to jakýsi bonus. Abych nezapomněl, Lomax má spoustu bonusových, skrytých kol, která se objeví pouze někdy.

Když si člověk hraje, chce se především dobře pobavit a tento účel plní tato hra velice dobře. **—Taurus z Nemédie**

*Doporučeno: P90, 16 RAM, 2x CD, 1 MB SVGA, Game Pad, SB kompatibilní. **Testováno na:** P133, 32 RAM, 8x CD, 4 MB S3 Virge, SB32. **Zapůjčil:** JRC. **Firma:** Psygnosis.*

PC★★★★77

Formula One 3Dfx

Nevíte, co s vaší grafickou stanicí? Zahrajte si tuto hru.

Tradiční problém. Nevím, jak začít. Jestli perfektní grafikou nebo vysokými hardwarovými nároky. Ale přece jenom, než vychválím grafiku, tak Vás trochu zchladím. F1 3Dfx požaduje, jak už z názvu vyplývá, 3D akcelerátor s čipem fx osazený „přinejhorším" 4 MB VRAM, dále pak stačí „prachobyčejné" Pentium se 16 MB RAM. Nechápu jednu věc. Autoři napíšou na krabici, že hra využívá fx akcelerátory, bohužel však zapomenou napsat jeden dodatek - F1 3Dfx je ne využívá, ale nutně potřebuje ke spuštění. Samozřejmě grafika je pak perfektně antialiasnutá (vyhlazená), vše je nádherně rychlé a plynulé. Od Bizzare Creations je však trochu samolibé dělat hru, která běží na grafické kartě, kterou vlastní málokdo. Neříkám, kdyby ji podporovala, ale vyžadovala, to je v dnešní době trochu moc (už vidím za pár let vysmáté čtenáře s grafickými kartami se 128 MB VRAM). A protože se nenašel v redakci nikdo, kdo by chtěl investovat asi 5 000 - 7 000 Kč do této karty, zhostil jsem se této recenze já na zapůjčeném osmimegovém akcelerátoru. A teď už dost, stejně jsem Vás už všechny odradil, a pustíme se do hraní.

Manuál je zpracován celkem slušně, jsou zde mapky všech sedmnácti tratí, což je (tuším) stejný počet jako u F1GP2, dále jsou tu nejrychlejší dosažené časy na nich a nesmějí chybět závodní stáje a jejich řidiči. Teď ale dost manuálu a vrhneme se do hraní.

Vše začíná (a také končí) tradičním SVGA menu, kde nechybí nastavení detailů, zvuků a ovládání. Až se dostatečně znudíte nastavováním detailů, můžete si NEW GAME vybrat styl hry. Buď Arcade, nebo Grand Prix. Rozdíl je snad jasný. A nyní jste už usazeni do kokpitu formule na startu. Pokud mám mluvit pravdu, grafika je opravdu excelující a rychlá. Vše je nádherně vyhlazeno a nesetkáte se zde

s takovými jevy, jako jsou pixely, když se přiblížíte k mantinelu. Autorům všechna čest. Ani o trochu nezaostávají za grafikou zvuky, které jsou na velmi vysoké úrovni ale F1GP2 před nimi přesto obstojí. S grafikou je to jiné. Ať chci, nebo ne, musím přiznat, že využití akcelerátoru je vidět a F1GP2 se může jít směle zahrabat (no tak hrozný to zase není, ale...). Pokud ale pomineme u simulátoru nepominutelné zpracování, pak nám zbývá velice slušná hratelnost, která se ještě zvyšuje hrou proti kamarádovi například po sériovém kabelu (pokud se ovšem pohybujete ve vyšších vrstvách,

kde mají všichni odpovídající hardware). Ale přesto nečekejte něco o moc lepší než F1GP2. To je to samé jako s DOOMovkami. Většina lidí si sice zahraje třeba BLOOD nebo SHADOW WARRIOR, ale pak se vrátí k Dukovi, protože zjistí, že je to v podstatě to samé. Stejně tak je to i s F1 3Dfx. Sice Vás perfektně zabaví, ale není to téměř nic nového oproti dřívějšku. Možná můžete namítnout, že nevíte, co by se mohlo u formulí vylepšit. Máte pravdu, ale pak tedy nevidím důvod si F1 3Dfx kupovat, pokud už máte F1GP2, natož si kvůli nim kupovat 3D akcelerátor.

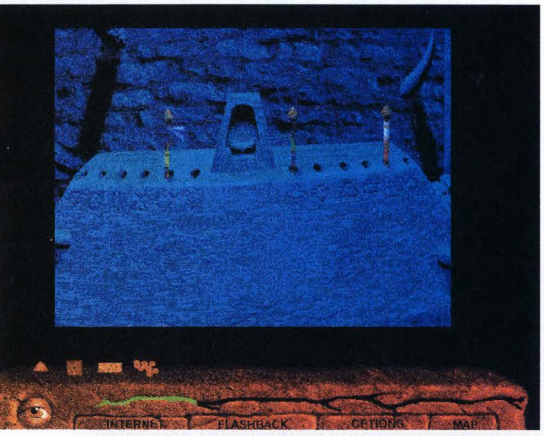
A tak stručně na závěr, pokud máte onu zmiňovanou grafickou kartu a alespoň trochu průměrný procesor (P100), tak se můžete těšit na další dobrou pařbu, pokud nemáte, tak si raději zahrajte F1GP2 a na F1 3Dfx zapomeňte, o tolik zase nepřijdete. **—Twinsen**

Minimum: *P90, 16 MB RAM, 3Dfx akcelerátor s 4 MB VRAM, Win95.* ***Testováno na:*** *P120, 16 MB RAM, 3Dfx 8 MB VRAM, SB16, 8x CD.* ***Firma:*** *Bizzare Creations.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

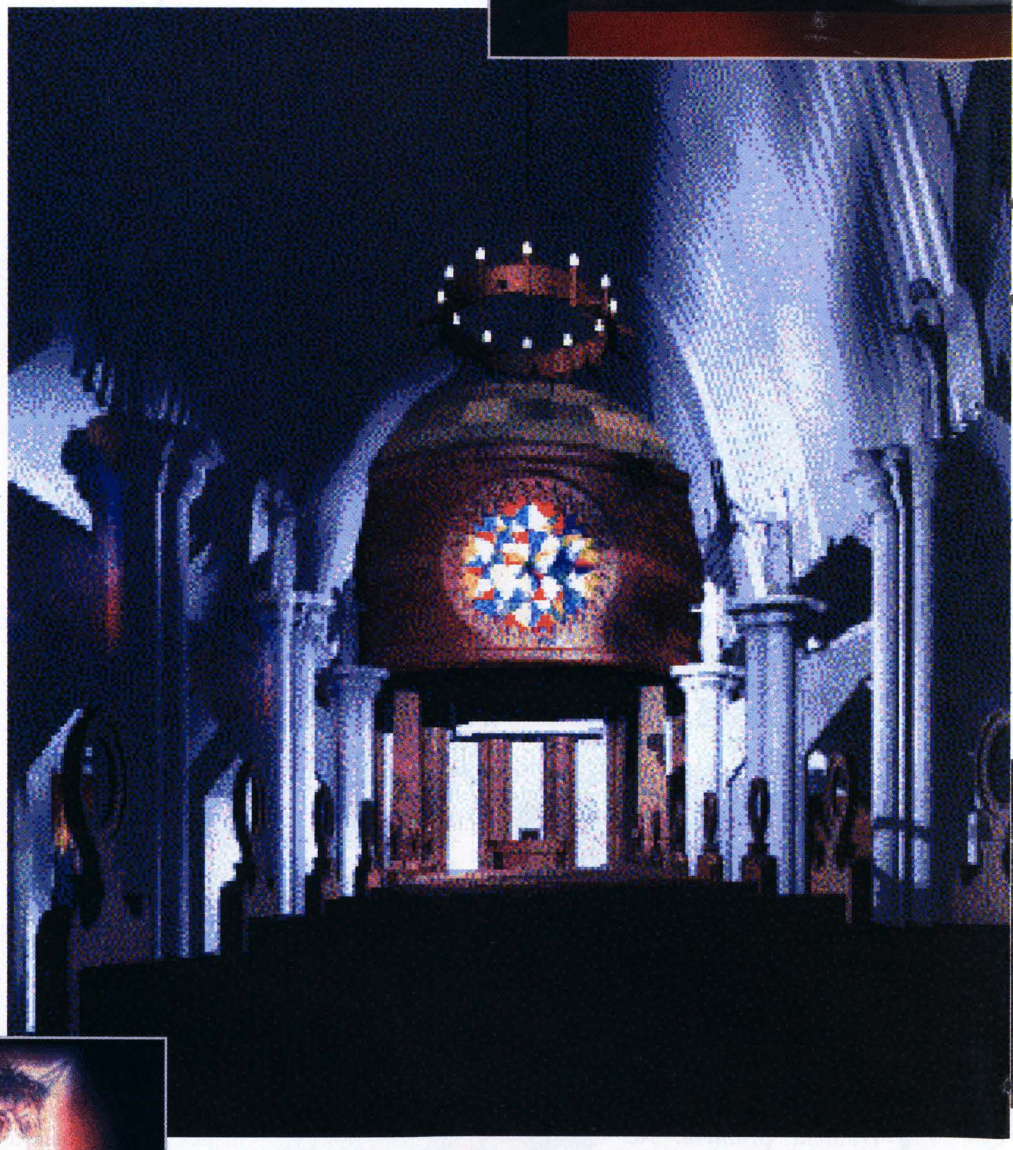
PC★★★★68

Harvest of Souls

Kaňony jsou krásné..., ale nebezpečné. Podívejte se na pár dní do městečka Cyclon v Arizoně, kde se dějí prazvláštní věci. Poodhalte roušku tajemství.



Tak jsem to přežil, ale mám jen tři. Přátelé budou muset počkat než si popovídám s Darkcloudem.



Nejen pro Američany: Tak tu máme jeden pěkný kousek pro milovníky amerického stylu života, levných motelů, rychlé jízdy na motorkách a všeho toho balastu kolem. Ale prostý čecháček se nemusí hned zaleknout, ani tuto hru předem umístit do přihrádky amerických nesmyslů. Všechny tyto věci pouze dávají Harvest of Souls jistou atmosféru, do které je tento kompromis adventury a logické hry ponořen. Ale od začátku.

Co se stalo: Jednoho dne, začátkem letních veder a dovolených, se seberete, sednete na Harleye a vyrazíte se podívat za přáteli z městečka Cyclon v Arizoně. Po dlouhé cestě konečně spatříte motel na okraji Cyclonu. Celý zničení sesednete a vstoupíte do úřadovny vedoucího motelu. Tento velmi rozčilený člověk, kterému se už od začátku nelíbíte, vám nakonec za pár dolarů dá pokoj číslo 6 s tím, že hned ráno vypadnete. Ještě vás s baseballkou v ruce varuje, že nechce žádné problémy, a pak odejde. Vy mezitím otočíte papír na stole a spatříte strašidelným disgrafickým písmem napsáno: „Mám vaše přátele. Pouze bojovník je může zachránit." Zmaten se odeberete do vašeho pokoje, odložíte své věci, padnete na postel a usnete neklidným spánkem. V noci se vám zdá velice zmatený sen. Celé městečko je na nohou a někam prchá. Náhle nějaké auto porazí mladou ženu a... Probouzíte se celý zpocený a nesvůj. A od tohoto okamžiku začínáte hrát.

A tady máme našeho ducha Darkclouda na filmovém plátně.

Jak vše vypadá: Celá hra je v dokonale postaveném 3D prostředí, které vám dovoluje rotaci o 360° na strany a o nějaký ten stupínek nahoru a dolu. Když se chcete vydat nějakým směrem, tak ukážete myší kam a změní-li se kurzor na šipku vpřed, pak po kliknutí vyrazíte. Přesněji se spíše ocitnete na dalším místě. Takto se tedy pohybujete mezi danými body, ze kterých vidíte všude kolem. Ukážete-li myší na nějaký předmět, s nímž lze cokoliv provést, pak se černý kroužek na kurzoru změní v zelený a vy můžete spáchat nějakou činnost od otevření dveří a puštění radia až po zvednutí telefonu a vytočení čísla. Změní-li se kroužek na červený pak jak cituji manuál „máte počkat na nějakou vynikající a strhující animaci", jakou je např. otevření dveří, ale také puštění projektoru a vyslechnutí si vzkazu od kolegy Darkclouda.

Kdo za tím stojí: A kdo že je ten Darkcloud? No právě to individuum, které může za to, že v několika dalších minutách, hodinách, dnech nebo možná i letech (podle vašeho IQ a trpělivosti) budete luštit zapeklité i triviální problémy - puzzly, abyste se nakonec dostali k vašim přátelům a mohli zachránit je i sebe. Tento zlovolný duch se rozhodl že Cyclon poněkud zdecimuje a trochu si s vámi pohraje. Takže po letmé prohlídce vašeho pokoje se můžete odebrat na parkoviště motelu, a pak buďto do jiného pokoje nebo dál na silnici. Po silnici se dostanete přímo do městečka nebo na opačné

◀ Hezky přeskládat kuličky podle čísel a Bahos pod kostlivcem je můj.

▼ Klasická ukázka prostředí, ve kterém se pohybujete.

A jsem z kaňonu venku. (Před námi se objevuje odvrácená část městečka Cyclon.)

straně k zasypané příjezdové silnici. V celém městě nepotkáte ani živáčka a pouze pár mrtváčků (kostra přikurtovaná náramky k trubce v lednici v obchodě je vážně uchvacující). Narazíte-li ze začátku na problémy typu „A co já s tím pomalovaným klackem" nebo „Proč jsem tady v tom kaňonu", pak vám poradí jistá duchyně, která se vám občas zjevuje a radí kudy dál. Ale s puzzly vám neporadí. Jen vás občas trochu vyděsí a hrozně se tím baví.

Kudy vede cesta: Cílem vašeho snažení je řešením puzzlů nalézt v městečku a jeho přilehlém okolí (např. důl) 12 indiánských hůlek (Bahosů), které následně donesete do Devil's - Mouth Canyonu. Tento kaňon je plný indiánských symbolů, které do vás metají blesky, jen jak se chvíli zdržíte. Vy musíte nalézt správný symbol, kliknout na něj, a splnit puzzle sestavením jistého tvaru z daných částí. Poté vám je umožněno projít do jeskyně na konci kaňonu, kam Bahos uložíte ke správnému symbolu. Tu a tam se objeví decentně adventurní problém jako použít klíč na truhlu atd. Zajímavým zpestřením je existence telefonu a záznamníku snad v každém domě. Znáte-li číslo pak můžete někomu zkusit zavolat (0609 11 22 33 to neumí). Ze záznamníku si můžete vyslechnout vzkazy počínaje známými přes policistu až po kněze. Taktéž skoro u všech domů se

Kaňony jsou hezké, ale zrádné (už to do mně šijou). Naštěstí mám dost života.

chvíli po vašem prvním vstupu rozezní telefon. To si s vámi chce pokecat Mr. Darkcloud (bohužel jde pouze o monology), a když nestihnete telefon zvednout, pak se vám přehraje na záznamníku. Dále si můžete v motelu pustit rádio a vyslechnout si předpověď počasí nebo vyprávění jistého pána o dobrodružné výpravě do kaňonů. Ale dávejte si pozor na všude přítomné televize (ne nevysají z vás život). Jak hned po prvním podívání se na reklamní shot zjistíte, teleportují vás do kaňonu.

Technické provedení: Ještě pár slovy k provedení hry. Hra je postavena pro Windows 3.1 nebo lepší. Běhá v okně 640 x 480 v 256 barvách. Celý Cyclon je vybudován v 3D, k čemuž se přidává ještě plno dobrých animací. Na každém rohu potkáte nějaký útržek novin či obraz, na které se lze podívat. Co se rychlosti týče, autoři uvádějí minimum 486/66, přičemž na mé 486/133 se při největším okně hra ještě trochu trhá. Po zvukové stránce je tato hra opravdová bomba. V každém prostředí hraje jiná hudba, která všemu dodává správnou atmosféru. I zvukové efekty jsou na hodně vysoké úrovni. Takové skládání kuliček v kostele, kde se k jejich cinkání o sklo neustále ozývají církevní chóry, je opravdu zážitek. Hratelnosti této hry podle mě velmi ubírá existence životy. Ty vám ubírají Bahosy po dobu, co je nesete a dále symboly (petroglyphs) v kaňonu, což pouze zvyšuje dramatičnost a spád hry. Ale když otevřete v jednom karavanu skříň, z níž na vás vylétnou vosy, a vy se podivíte, co to je, a otevíráte je tak dlouho, dokud si nevšimnete, že máte už jenom půlku životů, tak to vážně naštve. Dalším problémem je systém Win95 (na Win3.1 jsem to neviděl). Autorun fungoval tak dvakrát z pěti pokusů, instalace se v polovině kousla, a DirectX na sound mi poněkud „vykleštil" zvukovku. Spadne-li vám tato hra (cože?!? u pětadevadesátek), tak ji raději ani nezkoušejte spustit před stiskem oblíbeného tlačítka reset.

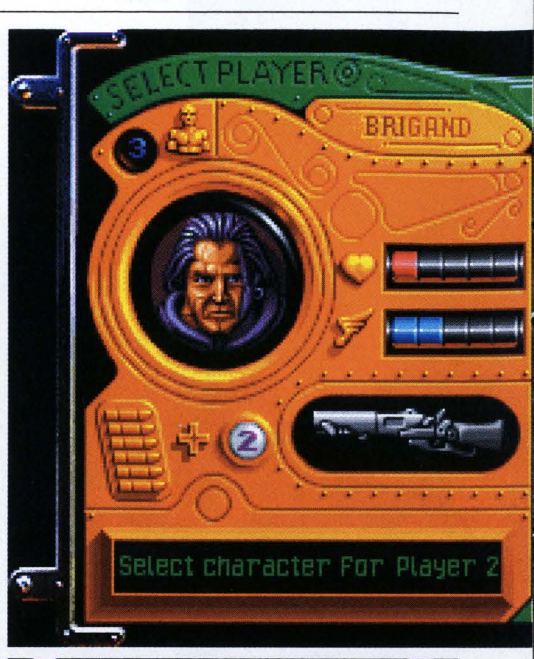
Výsledné resumé: Hra s výbornou atmosférou a kvanty logických problémů, u které je zážitkem i jen tak se toulat po městě a vychutnávat grafiku. Rozhodně to ale nebude hra, která vám sežere všechen volný čas po několik týdnů, či měsíců. **—Pouchetty**

__Minimum:__ 486 DX2/66, 12 MB RAM, 2x CD, SB kompatibilní, 10 MB HD, Win 3.1 a více, myš, SVGA. __Doporučeno:__ Pentium/90. __Testováno na:__ 486/133, 24 MB RAM, 8x CD, SB 16, Win 95. __Firma:__ Sierra On-line, 1997.

AMIGA★★★★★94

Chaos Engine 2 - Player 1 Vs. Player 2

Naprosto originální deatmatch střílečka s kilogramem nápadů a s tunou zábavy na každém kroku. To je Chaos Engine 2 pro dva (lidské) protivníky. Fakt. Nekecám!

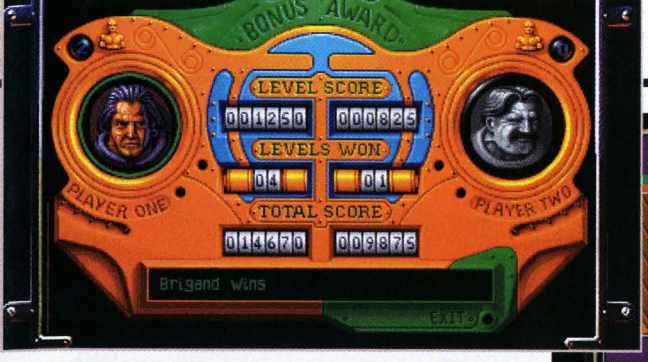


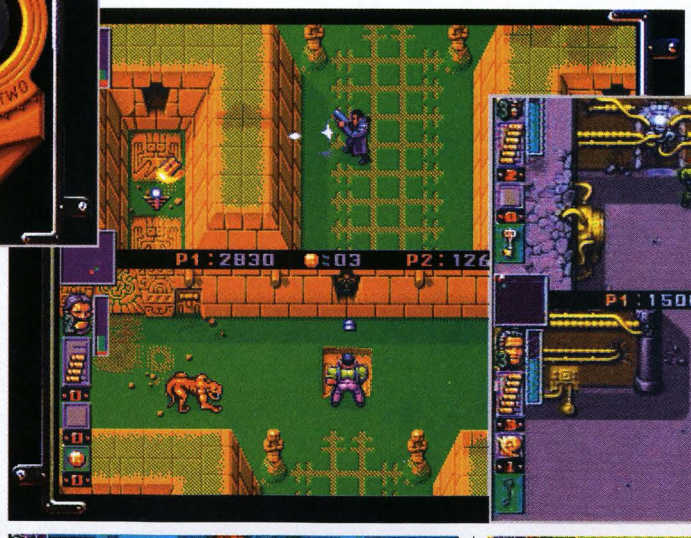
Ačkoliv nebyla recenze na Chaos Engine II (Ex59, 85%) špatná, přece jenom jí něco chybělo. A tím něčím byla větší zmínka o hře dvou hráčů, což je něco super (zvláště, když protihráč není debil a jeho IQ není 80) a nelze tomu dvoustránku nevěnovat (alespoň já si to myslím). Zkrátka je to to samé, jakoby v recenzi na Doom chyběla zmínka o tom, že se jedná o 3Déčko se spoustou střílení a vraždění, protože CHAOS ENGINE 2 si na dvouhře zakládá stejně jako DOOM na zabíjení.

Jak je to vlastně všechno! Onoho osudného dne jsem si koupil Excalibur 59 i s jeho mediálním přídavkem (no, oni ho vlastně bez přílohy neprodávají) a počtem věnovaných stran i místa na CD pro Amigu jsem byl velice mile překvapen. Ještě však víc, když jsem zjistil, že Amíci si tyto stránky nemusí dopisy „poníženě" vyprosit a že se počet článků „z milosti" nezužuje na pouhé tři nebo čtyři texty, což při ceně několika desítek korun... Excalibur sice není nejlevnější záležitostí, ale je i s CD pro našeho miláčka a s aktuálními gamesami pro PCčkáře, navíc stále se lepšící úprava a kvalita, to zato opravdu stojí. Ale, ptám se mám si koupit jeden nejmenovaný časopis za 40 korun bez CD kvůli třem stranám? No nic. Titulů dost, super, ale Chaos Engine 2, co to je? JayTee, JayTee ty jsi asi doopravdy nehrál verzi pro dva lidské hráče! Jinak nemůžeš přece tuto polovinu hry shrnout jednou větou, jakoby se jednalo o položku na odpis (ehm)!!! No tak co mi zbylo? Abych přinutil veřejnost alespoň ke zkoušce této duální megapařby, napsal jsem tento, zpočátku se jevící jako konfliktní, článek. Já vím, dneska zatím jen kritizuji, ale o to bude zbylá recenze sladší (po právu).

Bomba number one. Amiga poslední dobou zaznamenává příval nových firem (titulů) a dá se říci i menší návrat do komerční sféry. Dokonce i velcí velikáni jako TEAM 17 to vytušili a připravují zcela nové Worms 2 (ale pak už opravdu, ale opravdu Amigu opustí - pokolikáté už?), Vulcani připravují zhruba sedmnáct výrobku se štítkem Made for Amiga only a nejsou to žádná ořezávátka, třeba Hellpigs CD vypadají COOL, zkrátka všechno se jeví docela dobře (máte nové Flyin High). Ale může to být úplně nejlepší, když budete s přítelem či přítelkyní, podle zaměření, chuti a libosti (lze i střídat - nedoporučuji), „restovat" Chaos Engine II. Na Aminetu se nalézá Installer, který samotní autoři zapomněli přidat, no co, nikdo není dokonalý, ale to je prakticky jediná možná „výtka", kterou je možné „vytknout". Krása. Soubor je to malý, při běžné ceně telefonního impulsu zaplatíte zhruba 20 - 30 Kč, takže vás rodiče nevyhodí z baráku za milionový účty.

Co zaujme hned na první pohled je výběr počtu levelů - 16 je dost, a proto vlastně hned zjistíte, jak vypadají zbylé světy bez tvrdé dřiny proti počítači. Ona zase tak těžká není, ale hrát tři hodiny, aby vám náhodou vypnuli proud, to naštve. A to jsem velké rozčarování nad poslední samostatnou hrou vyjádřil velice slušně a mírně. Entusiasmem hýřili tvůrci, Bitmap Brothers, když v každém světu změnili všechno, všecičko. Grafika začíná v blízké future, dále přesedá na dávný středověk, po-





zději nastupuje oblečená v ještě starší minulosti a konečnou je opravdu vzdálená budoucnost. Samosebou jsou potom malůvky od Bitmap něco úžasného, v prvních částech nic moc, ale dále. Každý objekt je zcela překreslen, předělán, budovy jsou zcela změněny. Jiný level, jiný zážitek. Totéž posílám na adresu hudby a zvuků. Celé ozvučení je vymyšleno perfektně, když jste v pohodě, je to cool, ale je-li v blízkosti The End of Level a máte-li malé score, uslyší vaše mozkovny docela dobrej odvaz, jo!! Abych situaci více specifikoval, při stavu 8:7 pro mě jsem v posledním levelu prohrával, no a ta hudba, zvuky, atmosféra vítězného boje, tak jsem do toho třísknul a... kamarád stále opravuje monitor. Prý nemůže sehnat novou obrazovku nebo co! Radím vám, ovládejte se, jinak se nedoplatíte, a to jsem měl bohužel objednanou novou turbokartu, kterou jsem musel nepřijmout. Dejte si pozor.

Jak se postavičky hýbou. Dle mého subjektivního a „nezaujatého" názoru, je to dobrý ale. Ale užiji synonyma: jedna část z nebe, druhá z pekla. Opravdu. Při vlastním pohybu je to jen jakési posouvání po desce, jo, kde jsou doby Flashbacka (rok výroby 1992), ale na druhou stranu, když naleznete ty možnosti schovávání za stěny, což není jen kosmetická změna, ale stoprocentně využitelné při střelách, honičkách, útěcích, vyburcuje z vás MAX. Ano!!!

Bomba number two. Při všech těch ódách na radost, co jsem pěl těm všem možným hodnoceným položkám, byly vynechány (úmyslně) atmosféra a hratelnost. Myslím si, že zaslouží nový odstavec a podtitulek - HRY se vrací domů, k Amize.

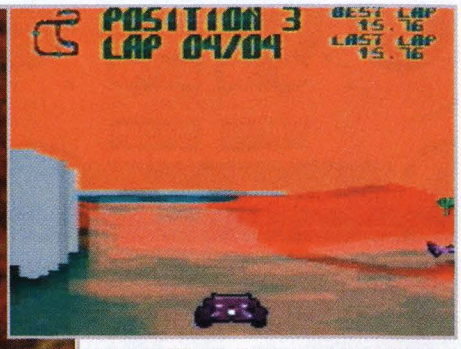
In game. Právě procházím několika místnostmi a sbírám klíče, když v tom mě někdo překvapí zezadu. Poslední tři náboje vystřílím na počítačovou potvoru. Jenže tady se už žádné jiné zásobníky získat nedají. P2 vidí, co se děje a chlácholí mě: „Bude to za pár, uvidíš!" I přes mojí chabou obranu (pěsti) se nevzdávám. P2 má zhruba pět ran, běží za mnou a připravuje si bonus v podobě freezer. Utíkám, seč mi nohy stačí, už, už mě má na dohled, ale spotřeboval tento velice účinný „ledovač" nadarmo. „Tak tě dodělám ručně, "iniciativně, křečovitě chopí joystick a jde si to se mnou vyřídit. Nabíhám do slepé uličky a čekám na rozsudek. Tu se stane něco nepředvídatelného. Počítač vyslal jednu ze svých oblud a ta P2 dostala. Leží na zemi, sbírám jeho klíče a konečně je volný EXIT, vítězství chutná...

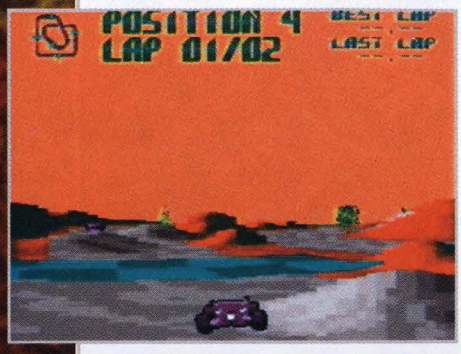
Samozřejmě, zážitky jsou ještě mnohem větší, nezapomenu na chvíle, kdy nám Amiga vyčlenila pouze jednu malou místnost se spoustami bonusů a střílejte po sobě, co můžete, máte na vraždění pět kol a známým systémem bodování z boxu, sledovala, kdo koho dostal a jakým způsobem to bylo. Prohrál jsem 2:3 a za to byl klíč k východu z labyrintu. Kdo by kdy řekl, že budu s takovým zájmem odstřelovat P2. Jenže existují i úrovně, kde je potřeba kooperativní pomoc, spojení sil proti integrovaným obvodům a to je správná švanda. Hned, jak je problém vyřešen, jdeme řešení oslavit s puškou, která se po každém světu zdokonaluje, proti sobě.

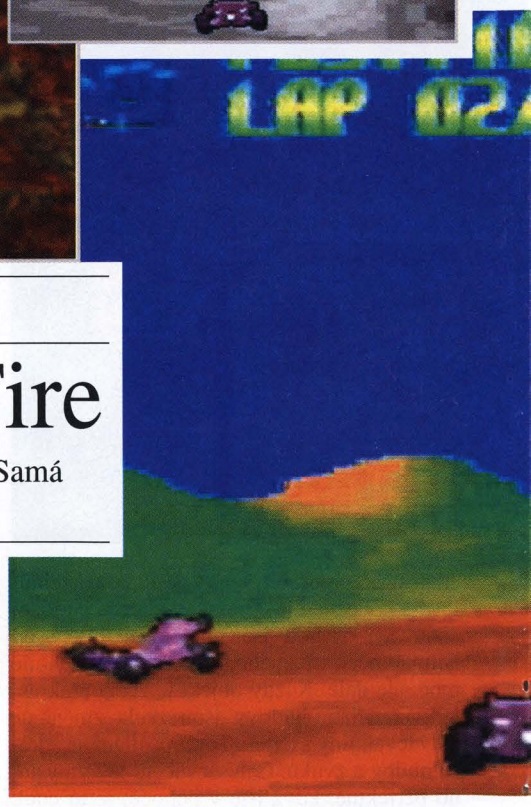
Závěr. Přeji to všem majitelům Playstationa (CE2 bude pro ně v 3D verzi) a věřte, že Chaos Engine 2 je pro dvouhru asi nejlepší, co můžete nyní na trhu dostat.

—Martin Tuček

Testováno na: *Amiga 1200, 3 MB RAM, HDD.* ***Minimum:*** *spec. verze pro A500, 2x joystick.* ***Doporučeno:*** *A1200, 2x FDD, 1230 / 28 MHz, 4 MB Fast, 2x joystick.* ***Firma:*** *The Bitmap Brothers / Warner Bros, přelom 1996 / 1997.*



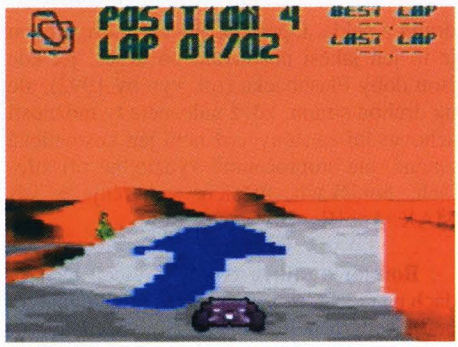




AMIGA ★ ★ 40

Wheels on Fire

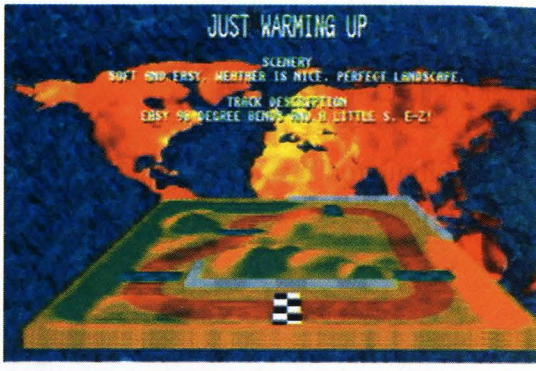
Screemer? Samá voda. Grand Prix? Samá voda. Need for Speed? Samá voda.

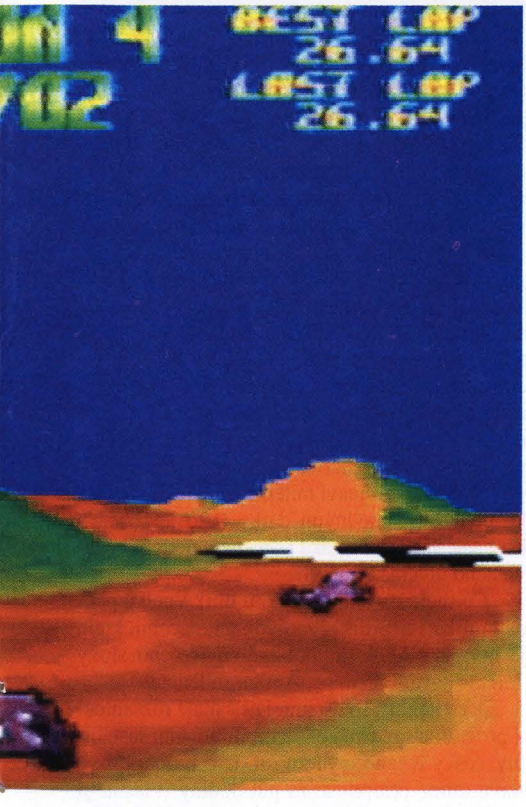


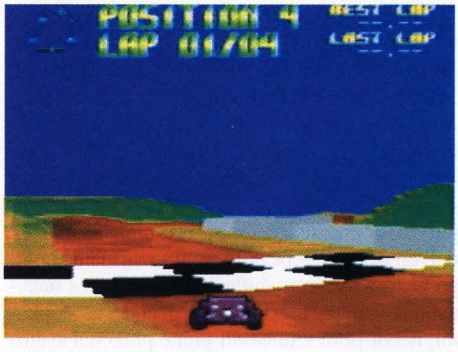
Historie závodních her je velice bohatá. Počet formulí, autíček a vozítek na počítači předčí snad jen počet fotbalů. A část té historie patří hrám na platformě Amiga. Kdo by nevzpomněl na časy, kdy se poprvé na obrazovce objevil Lotus, průkopník závodních her, který neměl na svou dobu obdoby. Báječně vykreslený 3D prostor, špičková hratelnost a hudba, možnost dvojhry na jedné obrazovce. Dva roky na to se objevil jeho následovník s číslovkou II. Konkurenti Gremlinů, slavní Core, vypouští svoje želízko s názvem Jaguar. Neméně dobrý a hratelný jako Lotus, ještě o něco lepší. V těchto zlatých časech skvělých Amiga her se najednou vynořuje spousta závodních simulací. Některé lepší (Crazy Cars III), některé horší a některé se nepovedly vůbec. Mezi ně se bohužel nečekaně zařadil třetí díl legendárního Lotusu. Vůbec nejzdařilejším dílkem se stala Formula One Grand Prix od Microprose, která se stala nekorunovaným králem závodních her a svojí realističností se jí nikdo nemohl dlouho vyrovnat. S pádem Commodoru padala i kvalita her a to se nevyhnulo ani autům. Gremlin končí defacto svou činnost pro Amigu neskutečným bludem Top Gear 2, rádoby nástupcem Lotusů, smutnou labutí písní na slavné doby. Zatímco PC trh vzkvétá a Need for speed či Screemer se hrdě skví na plácačkářských monitorech věrní, ale v té době opuštění velkými softhousy, amigisté se musí spokojit se zábavnými, ale více či méně infantilními Skidmarks, Roadkill a Superskidmarks. Určité naděje vlévá do řad hráčů jistý Fabio Bizzetti, který ve svých Virtual Karting slibuje hory doly. Sen se však neplní - ditherovaná, nevzhledná a mizerně hratelná srágora VK je nemilosrdně smazávána z harddisků. O to více je pak opěvován Extreme Racing, který má sice svoje chybky, ale jedná se o první 3D auta pro Amigu navíc velice pěkně graficky zpracovaná. Díky rozsáhlým možnostem včetně deathmatche se tahle hra drží u mě na hardu dodnes a nejsem sám (viď, Pavle Beníšku!). Od té doby zase nic.

Avšak blýská se na lepší časy, řekl jsem si, když se mi do spárů dostalo pár demo verzí, mezi nimiž byly tituly s názvy Flyin High a Wheels on Fire. O Flyin High si myslím své, ale WOF se mi zdály zajímavější. Snad autoři ještě zapracují a plná verze bude super, řekl jsem si - to teda jako já, JayTee. Nyní tu hledím na pár disket představující tuto plnou verzi a chvěji se, jak to dopadne. Chvějete se také? Tak ji prubnem.

Čáry máry fuk - a je na hardisku. Těch 5 mega mě nezabije. To jsem zvědav, jestli pojede z Workbenche. Ha - jede. A dokonce to vypadá, že pojede v mém systémovém rozlišení a to je Multiscan. Vítá Vás Prolixity. Hmm, sice ne-







znám, ale bude-li to stát za to, rád poznám. Aha, jsou to Němci. No, pokud to nejsou potomci Hitlera, tak mi v podstatě nevadí. Úvodní trejsované obrázky jsou sice pěkné, ale moji ne dočkavost jenom popuzují. Volby - ne ty komunální, ale možnosti, jsou zajímavé: jméno, druh závodu, hudba a ještě kdesi cosi velmi nepodstatného. Zato dvojhra, na kterou jsem se těšil, chybí. Veliká chyba, veliká chyba - bodík dolů! Nu což, pojedeme tedy sami.

Cvak cvak, nahráváme... áááá, první trať docela lehká - Lets Go! Briefingová obrazovka zmizela a teď to zřejmě přijde. Ale co myslíte, přišlo nebo nepřišlo? No samozřejmě že nepřišlo. Ona totiž tahle hra je tak dementně naprogramovaná, že omáčka okolo spolehlivě běží v Multiscanu, ale samotný závod vyžaduje PAL. A tak jen s výrazem debila koukám na změť čar. Tak, Pepku, vyskoč zpátky a navol standardní předpotopní PAL. Fuuuj - to je rozdíl! Kdo vlastní monitor, dá mi za pravdu. Opakuji tedy proceduru znovu. Teď už vše nabíhá správně a mě už pomalu dochází, proč onen zmíněný PAL. To, co se vykresluje na obrazovce, skutečně mohu jen těžko definovat. Autoři měli zřejmě na mysli 3D prostor modelovaný comanchovským Voxel space eginem, ale na ten by zřejmě museli kupovat práva a tak ho pro jistotu zmršili tak, že by ho lidé od Nova Logic už opravdu nepoznali.

Jistě si vzpomínáte na to, když vyšel první díl Alien Breed 3D. Mnozí si stěžovali na jeho hrubou grafiku. Nevím, co ti mnozí budou říkat v případě WOF, protože tady je grafika ještě dvakrát hrubší. Do tohoto děsuplného prostředí jsou ručně kreslená autíčka nebo formulky nebo co to vlastně je a působí doslova jako pěst na voko.

První pohled nedopadl ani zdaleka dobře, zkusím to hrát. Vrum vrum, tak jedem. Vyrážím vpřed, chvilku jedu a obraz v tuto chvíli mizí. Proč? Co jsem udělal? Když se tahle situace opakovala ještě dvakrát, podrobil jsem svoje chování důkladné analýze a věřte nebo ne, nakonec jsem svou chybu odhalil. Byl jsem tím, kdo vyrazil ze startu příliš brzy, něco jako když běžec vyrazí před výstřelem z pistole. Ale kdo to má vědět? Ve všech závodních hrách se stalo zvykem, že je auto až do okamžiku startu blokováno. Ne tak u Prolixity. Omlouvám se všem spolujezdcům a od teď už budu disciplinovaný.

Konečně se start povedl a jedeeem. Předjíždím prvního, druhého, dalšího a dalšího až jsem, světe div se, první. A nejen první, ale předjíždím všechny soupeře o kolo. No co to je? To jsou dřeváci.

Po vítězném tažení se mi zjevuje obrazovka znázorňující obchod. Tady se dá dokoupit vše, co vašemu autu chybí: pneumatiky, pérování, motor. A hurá na další trať.

V samotné hře se vyskytuje 5 kol po 3 tratích, dlužno říct, že jedna je horší než druhá. Nejde jen o grafiku, ale jsou hrozivě krátké, takže projetí jednoho kola trvá přibližně 10 sekund. Zkoušel jsem ztížit obtížnost závodů volbou hard, nic podstatného se nestalo.

Na druhou stranu musím na adresu grafiky předeslat, že je skutečně 3D včetně kopců a klopených zatáček, ale hrubost detailů celkový dojem kazí. Obrázky, které vidíte okolo, nejsou špatně vytípané, to je skutečnost. Pravda, v pohybu je to o něco lepší, ale ne o moc. Vrcholem všeho je trať vedoucí mlhou, kde není vidět na krok a hráč neustále bourá či vybočuje z trati, protože nevidí zatáčky. Zvuky a hudba nejsou zlé, ale je jich velice málo na to, abych se nad nimi rozplýval blahem.

Je tedy na tomhle výplodu něco, na čím bych se rozplýval? Popravdě řečeno: nevím. Hrát se to dá, ale brzy omrzí neustále vyhrávat a slabší jedinci z kostrbaté grafiky dozajista oslepnou. A my ostatní musíme dál čekat na kvalitní závodní hru - další na řadě je Flyin High. Jestli vyletí do nebeských výšek ukáže čas.

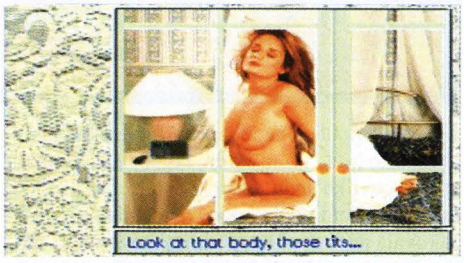
— JayTee

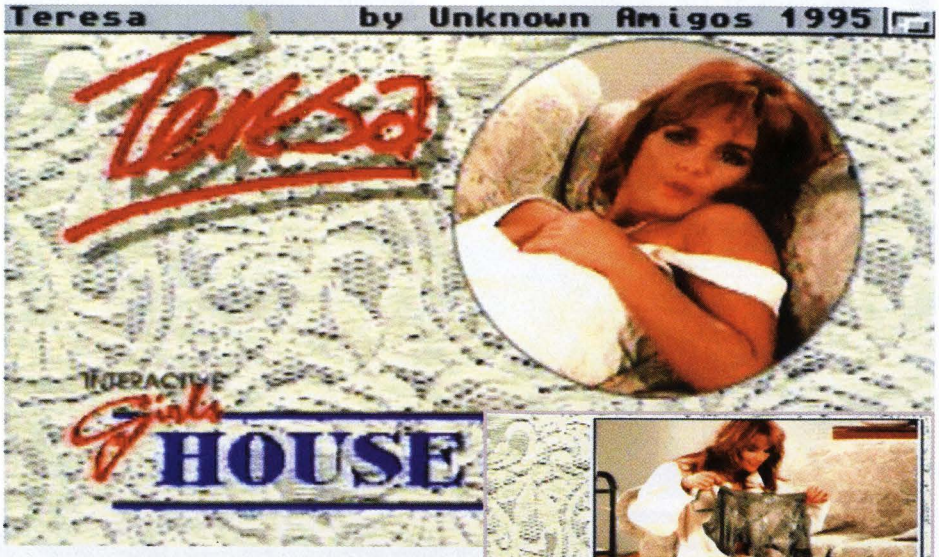
Minimum: *A1200, 2 MB RAM, HD.* ***Doporučeno:*** *A1230/50, 6 MB RAM, HD.* ***Testováno na:*** *A1240T/40, 18 MB RAM, 650 MB HD.* ***FIrma:*** *Prolixity 1997.*

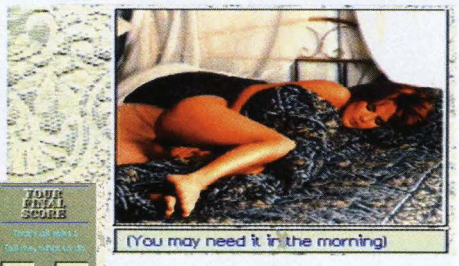
AMIGA★★35

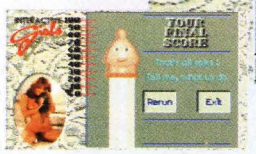
Teresa

Simulátor, test anebo počátek interaktivní erotiky na Amize?









Začíná léto, slunce pálí, ptáci pějí písně a voda láká svým šplouchánim. Po únavném týdnu, který se zrovna moc nevyvedl, jsem se přirozeně těšil na víkend. Malá šumavská víska, kde mám svoji chaloupku, rybník a božský klid, je to, co moje zdeptaná duše potřebuje. Tak pěkně zabalit to nejnutnější, zavřít okna (co kdyby pršelo) a hurá do auta. Moje skleróza a snad osud chtěly, abych se musel vrátit zpátky. Bez prutu přece neodjedu, ryby to je moje. Crrrr, crrrrr. Co je? Chce mě snad zdržovat od mého úprku z civilizace nějaký blbý telefon? No dobře tedy: Haló, kdo volá? Pištivý a naléhavý hlas ze sluchátka patřil mé sousedce z oné vísky, kam jsem měl právě odjet. Jelikož jsem měkota a nikomu nedokážu říci ne, svým ano jsem se připravil o to nejcennější z celého týdne. Sousedčina dceruška, podle jejích slov velice chytrá a samostatná, se poprvé chystá do Prahy na jakýsi konkurs. A pane sousede, viďte že mi ji tam pohlídáte. Samozřejmě, že se vám budu revanšovat. Až přijedu, tak tam budu mít upečený makový buchty. Brrrr... Ani diamantový buchty plněný zlatem nemůžou vyvážit oběť, kterou tímto postupuji, paní Beránková - chtělo se mi říct. Ale místo toho jenom slyším, jak moje pusa poslušně vykoktává: Jistě, jistě, paní Beránková, to je samozřejmost. A kolik že vaší Terezce je? Teprve patnáct, ale je hrozně samostatná a šikovná. Ffffbrrrtt... To paní Beránková netuší, jak není daleko od pravdy.

Co myslíte, přátelé, kolik interaktivních erotických her na Amigu vzniklo? Moc ne. Vynechám-li několik šerverových pokerů a jiných společenských her s erotickým podtextem, vyjde mi číslo nula. Zatímco na platformě PC je trh erotickými cédéčky přeplněn tak, že už nikoho nezajímají, Amiga na svoje první musela dlouho čekat. Až teď. Teresa, výtvor neznámých polských tvůrců s tajemným názvem Unknown Amigos, přichází na naše obrazovky. Pravda, není to sice cédéčko, ale pouhé čtyři diskety, ale třeba to bude legrace. Že budu místo válení šunek gruntovat, to by mě ještě před chvílí ani nenapadlo. Ale člověk míní, zlý osud mění. To byste neřekli, co se pod postelí starého mládence všechno najde. Fusekle, víčko od marmelády, porno časopis (jéé, a já furt kam se mi ztratil?) a tady hmmmmm.... to byste se divili. Kolem páté notně zpocený a utrmácený jsem tvrdě žuchnul do vany. Do sedmi, kdy má Teresa dorazit, je času dost. Přece nebudu smrdět jako tchoř. Nevím, jestli můj spánek způsobila únava nebo ugrofinské vonné sole, které si přidávám do koupele (sice smrdějí jako dehet, ale moje babka bylinkářka, původem z Uralu, tvrdí, že pak se na mě budou holky lepit - no nevím, zatím to vypadá, že je spíš odpuzujou). Jisté však je, že Teresa zazvonila na zvonek u dveří právě v době, kdy jsem se virtuálně honil po pláži s nahými tahiťankami. Škoda, že nebyl nablízku nějaký mezinárodní rozhodčí se stopkami, neboť jsem v tu chvíli určitě překonal světový rekord ve výskoku z vany s průběžným navlečením županu. Rychle, rychle, nebo si bude myslet, že nejsem doma nebo zvoní u špatných dveří (je to přece venkovanka). Sakra, blbá pantofle, kam jen zapadla. Po přibližně pěti minutách, kdy jsem se po vzoru Peirre Richarda oblékal, jsem kvapně stiskl kliku u dveří. Eeehh... dobrý dee...n! Co-oože? Uáááááááá..... Kdyby jsem v tu chvíli za dveřmi spatřil ruského kozáka nebo nahého Klause, vůbec by to se mnou nehlo, proti tomu, co jsem uviděl teď. Asi moje smrtelné ztuhnutí trvalo už opravdu dlouho, protože stvoření, na něž jsem civěl, najednou řeklo: „Ahoj, strejdo, já jsem Tereza. To jsem ráda, že jsem nezabloudila, ta Praha je ooobrovská!" Musím říct, že tahle věta protrhla veškeré bariéry, které jsem měl. Už jsem nebyl ten zasmušilý starý osel, pro kterého byly ženy jenom hloupé slepice vhodné pro úklid a vaření. Snažil jsem se Tereze splnit vše, aby se cítila v té velké Praze jako doma. To jsem ještě netušil, kam to všechno povede.

O co tedy jde? V podstatě o jedno: dostat Terezu svěřenou do vlastní péče, do postele. A nejen to. Hra vám také podle vašeho postupu ukáže, jací jste milenci. Jde především o eleganci a techniku, jakou Terezu ulovíte. Čím elegantnější balení, tím větší procento úspěšnosti. Samotné lovení probíhá systémem otázek a odpovědí. Na každou odpověď hra reaguje určitou animací nebo fotografií. Není třeba vhodné, abyste dívku rovnou pozvali do postele, když na to není připravená. Lehký erotický snímek zaručí náladu. A najednou se z poslušné holčičky vyklube náruživá autoerotička. Nevhodným postupem nebo hulvátským chováním se také cíle nedojdete - buď Tereza uraženě zabouchne dveře své ložnice anebo dokonce odjede. A to si potom nepřejte, co si pak vyslechnete od paní Beránkové. V opačném případě - jste-li citliví a vnímaví milenci a navíc umíte dívku obdarovat vhodnými dárky (i to je součástí hry) pak vás čeká sladká odměna v podobě rozevřeného dívčina klína.

Co se mi na tomto výtvoru líbí? Vcelku pěkná grafika s nepříliš plynulými animacemi, která je opravdu AGA, humor tvůrců (řečeno slovy Teresy: dávám přednost Amiga-milencům).

A co nelíbí? To ostatní. Díky malé rozsáhlosti programu hra trpí celkovou minimální lastabilitу, česky řečeno, výdržností. Lze ji dohrát i ve stavu mírné přiopilosti za půl hodiny. Vlastně ji nejde nedohrát: i když se hráč v odpovědích splete, stačí si vypsat možnosti co nevyšly a zkoušet ty ostatní. Ono to nakonec vyjde. Největší zákys, jestli se tomu tak dá říct, je s nastavováním budíku. Ale i to je jen systém pokus-omyl, pouze trochu zdlouhavější.

Jak to tedy dopadlo? Dobře pro Terezu a jejího gigola. Špatně pro nás, gamesníky. Hra, která měla být na cédéčku pořádně dlouhá a zábavná, je na disketách krátká a nudná. **—JayTee**

__Minimum:__ A1200, AGA, 2 MB RAM. __Doporučeno:__ A1200, AGA, 4 MB RAM, HD. __Testováno na:__ A1240T, AGA, 18 MB RAM, 650 MB HD. __Firma:__ Unknown Amigos, 1995.

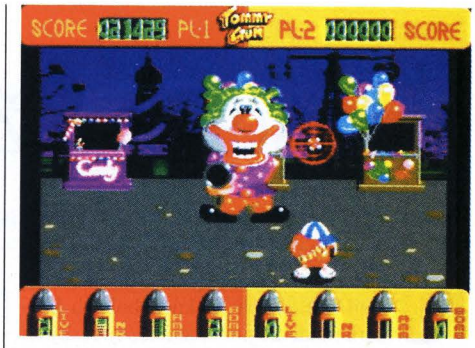
AMIGA★★20

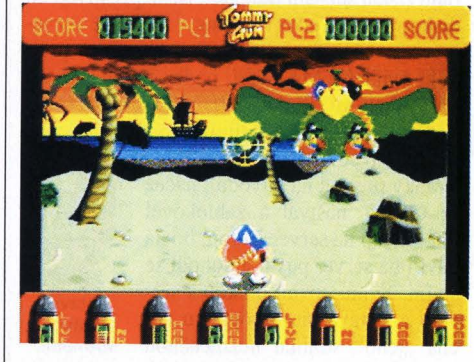
Tommy Gun

Příběhy malého statečného rajčete o boji proti organizovanému zločinu.

Než začnete číst tyto řádky, předem upozorňuji: máte-li nějaké nevyřízené účty s Rajčaty nebo jejich příbuznými, raději je neprovokujte. Málokdo to ví, já to ale vím, že zelenina, ovoce a jiné potraviny mají rodinný život jako my, lidé. Chodí do zaměstnání, odpočívají, baví se, zakládají rodiny, přejídají se a dělají celou řadu společensky prospěšných věcí. V jejich světě jsou maminky, tatínkové, synové a dcery stejně u nás. Jedním z takových rajčatích synů byl i malý Tomík. Chodil do školy, jedl, pil, hrál videohry a drobil čipsy po koberci. Co však jemu a jeho přátelům kazilo radost z poklidného života, byla přítomnost místního gangu Citrónů a Okurek, který je, využívaje mírumilovné povahy Rajčat, terorizoval. Přepadávání Toma a následné odebírání svačin a někdy i peněz, či šikanování na pisoárech, se stalo denním pořádkem. Vytlučená okna jen přispívala k prohlubování strachu Rajčatích rodin. Snad by vše zůstalo při starém, kdyby se byla nestala ta hrozná věc. Členové gangu nevěda, jakou lotrovinu zase provést, přišli na myšlenku, jak se navždy zbavit otravných a pro ně srabáckých Rajčat. A tak jedné černočerné noci, vybaveni provazy a hadříky napuštěnými éterem, uskutečnili největší únos v dějinách zeleniny a dost dobře možná i ovoce. Klece s uvězněnými nebožáky rozmístili po všech možných koutech světa, aby už je nikdy nikdo nenašel a oni zahynuli. Při všem tom rabování ovšem přehlédli malý kamrdlík, ve kterém zrovna smažil malý Tomík novou videohru Tomato Raider. V zápalu hry si ani nevšiml neobvyklého šramotu způsobeného vetřelci. Jaké bylo jeho překvapení, když se po probuzení ocitl v prázdném bytě. Sestra pryč, rodiče pryč. Po prohledání všech místností seznal, že v domě skutečně nikdo není. Tu mu padl zrak ke dveřím. Byl tam kus látky. Pro někoho obyčejná látka, ale Tom v tomto utrženém hadříku poznal něco, co patřilo někomu, koho z duše nenáviděl. Byla to část hacafraku jednoho z členů gangu, který si ho v tom spěchu o kliku roztrhl. V Tomovi vzkypěla krev. Tak to už je moc! Několika dlouhými skoky se dopravil do sklepní dílny a dvě hodiny tam něco kutil. Ten co potom z dílny vyšel, to už nebyl ušlápnutý Tomík, ale dokonalý rajčí Rambo bez citů a slitování. Tak kde jsou ty smrdutý skunkové, hlaholí za hlasitého cvakání nasazovaného zásobníku do upravené uziny a vyráží vpřed.

Mutation Software moc rád nemám. Neříkají totiž pravdu a to se mi hnusí. Jejich heslem je velká kvalita her za malou cenu. Ale spíš se mi zdá, že ta kvalita odpovídá ceně: nízká = nízká. Pamatuje si určitě většina z vás na jejich údajně superšpičkovou plošinovku Tin Toy, která se vůbec nedala hrát (tedy bez čítů). Bojím se však, že se historie bude opakovat i v případě Tommy Gun. Poslyšte, co že je to zač. Když vám řeknu, že je to obyčejná, jenom upravená stará Operation Wolf, budete mi věřit? Věřte. Hra se dělí do pěti tematicky rozdílných světů, kterými musí rajče projít a vysvobodit zajaté kámoše. A jak? Obrazovka scrolluje jednou doprava, jednou doleva a vy se zaměřovacím křížem likvidujete vše, co se hýbe.





Sapíkem nebo občasně nalezeným granátem. Přežijete-li nástrahy celého území, obraz doscrolluje až ke koncovému bossovi. Pokud boss zemře, postupujete do další levelu. Bohužel má Tommy Gun podobný problém jako na jiném místě recenzovaná Teresa. Je příliš krátký a jednoduchý. Maximálně jednu hodinu a to doslova, se bavíte (spíš nebavíte, protože monotónní picání začne velice rychle nudit) střílením do paňáců, šašků, krabů, citronů a jiné veteše, odbouchnete ufona v létajícím talíři a sbohem. Zůstane prázdné nic a pocit, že člověk strávil u Amigy hodinu času, který mohl využít jinak.

Grafika je pouze ECS, ale je na hře spolu se zvuky to nejlepší. Ručně kreslené pohádkové bytosti lze s trochou shovívavosti označit za zdařilé.

Takže Mutíkové, zase nic. Vaše hry by klidně mohly být dražší, jen kdyby byly lepší. Snad u Tin Toye 2, slibovaného na červenec, se dočkáme oné kvality. Snad. **— JayTee**

P.S.: Nejde hrát z harddisku. Chechecheeee...

Minimum: A500, 1 MB RAM, FD. Doporučeno: A1200, 2 MB RAM, FD. Testováno na: A1240T, 18 MB RAM, FD. Firma: Mutation Software, 1996-97.

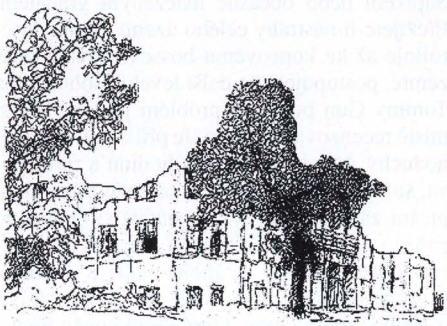
Zásek do živýho II. - chaos a řád

Všechno mimo Brownova pohybu má své zákonitosti. V tomto díle se podíváme, jaké jsou ve světě hackingu...

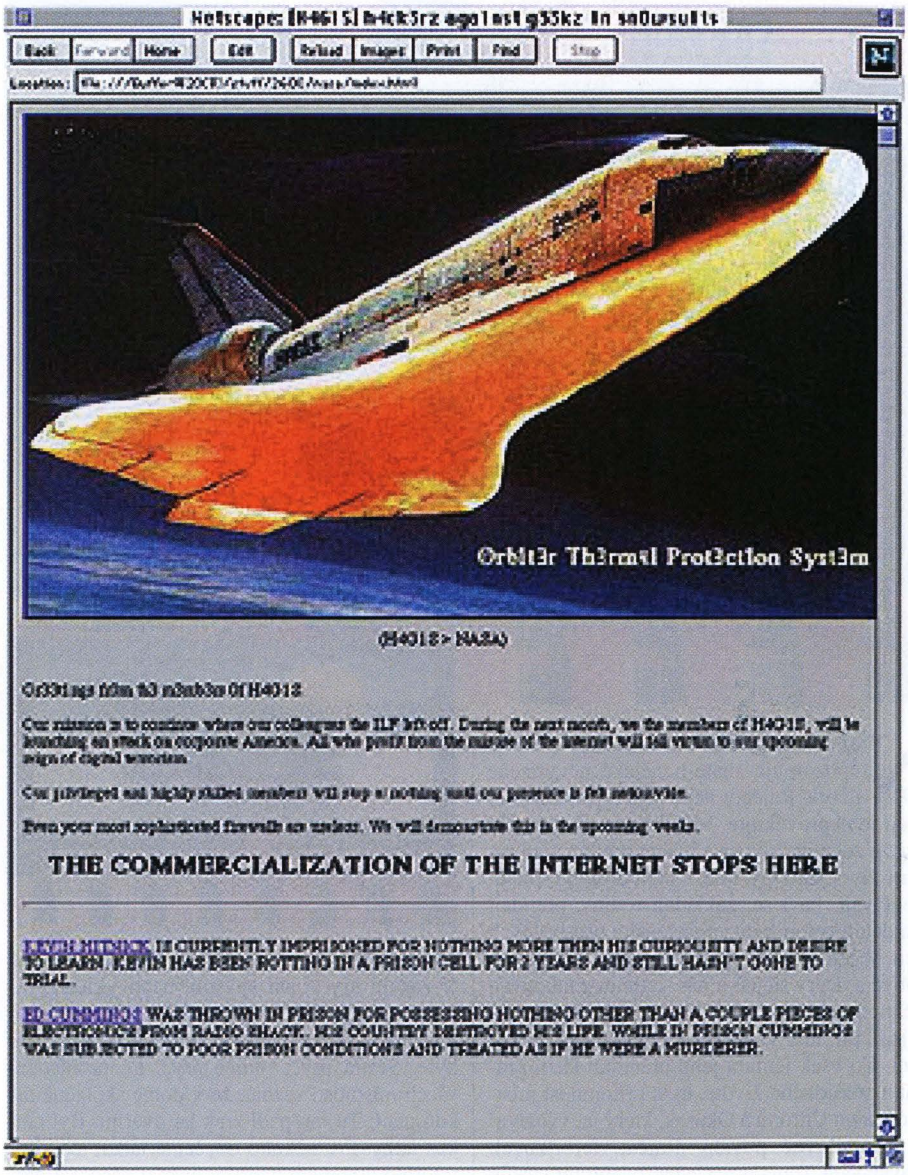
Chaos. Dříve, než se pustím do rozpitvávání posledních hacků nebohých hackerů (budeme jim raději hezky česky říkat hákři), jejich zájmů, zvyklostí a etiky, rád bych se vám omluvil za „menší“ srozumitelnost předchozích článků. Počítal jsem totiž s tím, že víte něco o světě Internetu. Samozřejmě, že ne každý je v tomhle směru gramotný a tak jsem napsal ještě něco o největší pozemské komunikační síti. Najdete to (doufám) někde v tomhle nebo příštím čísle...

Co se stalo? Nejprve se podívejme, co se na české hákrské scéně stalo. Tak v první řadě jeden z CzERTů háknul server MAmédia (o MAmédiích někdy příště). Od svých kamarádů získal seznam lidí, kteří často přispívají do diskusních fór jako Hacking a podobně a zveřejnil je v seznamu počítačových pirátů proti vůli majitelů MAmédií podle hesla CO JE TVOJE JE MOJE A CO JE MOJE, DO TOHO TI NIC NENÍ na jejich titulní stránce. Následně mu správce MAmédií Votava stránky přepsal na původní, načež se CzERT naštval a zablokoval mu přístup na server. Potom ho na chvíli na server pustil a dohodl se s ním, že mu povolí přístup k serveru a Votava mu na oplátku nechá „jeho“ stránku nezměněnou do pondělí! Tomu říkám počítačové vydírání. Navíc to v konečném důsledku vedlo k tomu, že MAmédia si zvýšila popularitu a pro nezasvěcence to mohlo taky vypadat, jako že správce serveru hrdinně bojuje proti počítačovému zločinu. Obě strany pak vyšly vítězně. Votava si udělal reklamu a CzERT se přinejmenším pobavil a učinil zadost svému pirátskému svědomí.

Votava, správce MAmédií.



Vítejte v ruinách banky.

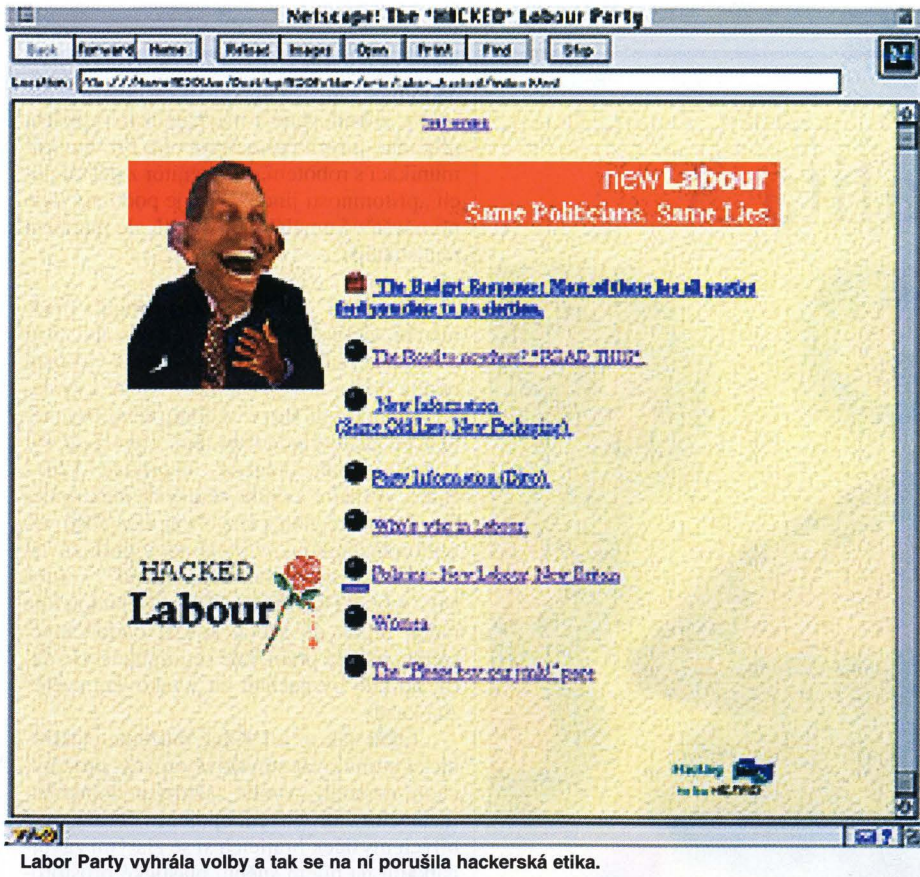


Ani N.A.S.A. není úplně bezpečná.

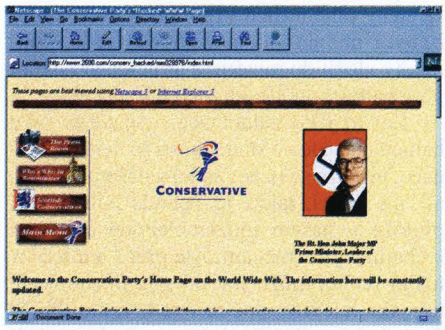
RB rUin banka, a.s.

Jak vidno, hákři začínají Internetem hezky cloumat (a nejen Internetem...). Objevuje se první vydírání, vyjednávání a kompromisy. Matrix se budí.

Kopne někdo psa? Ondřej Neff, neviditelný to tvůrce viditelného internetového deníku „Neviditelný pes“, byl vždy s hákry z cZertu zadobře. Věděl, že jeho deník pravidelně čtou. Vždycky, když se jim něco povedlo, slušně je na Psu požádal o vyjádření a skončilo to většinou rozhovorem. A tak jsme se mohli dozvědět, že CzERT je skupina hákrů, kteří volně pracují pod společným jménem a jen občas se



Labor Party vyhrála volby a tak se na ní porušila hackerská etika.



Aby to Konzervovaným nebylo líto...

sejdou. „Do akce" se vydávají většinou v pátek, nebo v sobotu v noci, protože den nato nemusí vstávat do školy, či do práce.

Ten hacker, co háknul MAmédia, nesnáší, když správce školního serveru zaplácává diskový prostor určený na lidstvu prospěšné projekty WAREZem (v hantýrce hákrů to znamená nelegální software) a využil dokonce jednou příležitosti a celý archív smazal. A od té doby proti WAREZu bojuje. Zdá se vám to u hákra paradoxní? To už tak chodí, že záporáci mají někdy ušlechtilé cíle a klaďáci někdy používají nečistých metod...

Správce serveru <www.mobil.cz> si sám „háknul" své stránky a použil jméno CzERT. Reakce skutečných hákrů byla taková, že stránku nejprve hákli a zveřejnili podvod a následně celý server smázli. To naštvalo i Neffa. Smazal z Neviditelného psa hackerský archív, ohlásil konec otiskování seriálu The Hacker Crackdown v časopise Tel@Net a řekl, že nevydá český překlad této knihy Bruce Sterlinga, na který už zaplatil práva. Pro život na Interenetu byl samozřejmě nejdůležitější ten archív.

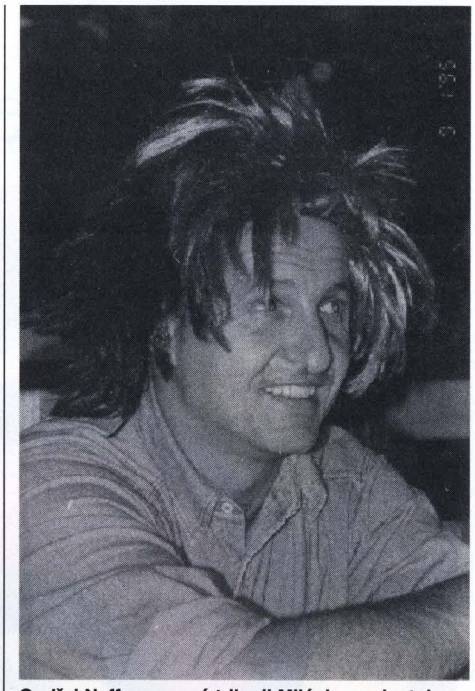
To se přirozeně nelíbilo na oplátku CzERTům. Háklé stránky jsou totiž velmi brzo odstraněny a „sejdou z očí - sejdou z mysli", avšak v archívech jsou udržovány pro trvalou potěchu nemalého českého webového nárůdku. Navíc na Slovensku zmizela Keso's Homepage, kde byly stránky archivovány taky. Možná by to byl pro CzERTy důvod, aby Psa hákli, avšak zatím to neudělali. Je to proto, že je dobře opevněn, nebo proto, že jim je stále sympatický? V kuloárech se vypráví, že si Ondřej Neff svoji stránku vlastně hacknul sám tím, že smazal její nedílnou součást...

V každém případě je škoda, že zmizely všechny archívy, takže jsem jsem pro vás vybudoval nový na podsvěťácké stránce PublicZone <http://www.geocities.com/CapeCanaveral/-Lab/5808/>.

K případu MOBILU bych se rád vrátil ještě v příštím pokračování, abyste viděli, jak hákři skutečně pracují.

Ruiny Unionu. Na chatu HACKING, ANEB PROČ ŽÁDAT ROOTA O KONTO se objevila zprávička, že CzERT už už posedmé za sebou háknul server banky UNION <http://www.union.cz>. Objevil se tam i návrh, aby ji přejmenoval z banky UNION na banku RUIN. A tak se i stalo. Prozrazuje to i něco o oblíbených místech našich nejznámějších hákrů - rozkmitávají počítadlo přístupů Neviditelného psa i MAmédií.

Humor. Hákři mají zvláštní styl humoru. Pro toho, kdo o tom nic neví, je možná nepochopitelný. Velmi často si taky hrají ze slovy a písmenky. Oblíbenou hříčkou je pRohaZoVánÍ mALýcH a VeLKÝch pÍsmENeK, nebo 5 |< L A' |> A' || |' Z || A |< LJ' (skládání znaků). V hrách se slovy si libují, jako prase v středně vlhkém blátě o teplotě 22° C. Z toho tak trochu plyne i to, že si vytvářejí svůj vlastní žargon, o kterém se zmíním někdy příště. Jestli však víte už teď, co může znamenat výraz GREP-P PEN, ozvěte se mi, čeká na vás odměna. Dost časté jsou i tzv. ASCII-ART, kresby pomocí jednoduchých znaků jako /*<>-_= a smiles. Známou úpravou slov se záměna S za Z na konci slova (např. GAMEZ, PHILEZ, WAREZ, TEGZTZ).



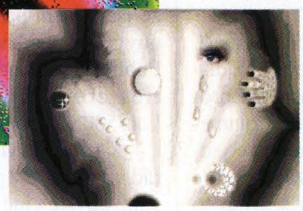
Ondřej Neff se ve své trilogii Milénium orientuje i na cyberpunk.

Řád. Jakkoliv to může být divné, mají i hákři svoji etiku, která praví třeba že:
- hákři drží pospolu, - navzájem se nepráskají, - nemotají se do politických a náboženských záležitostí, - drží hubu před kýmkoliv „cizím".
Přesto se tato etika porušuje, viz třeba zrádci práskající pod hrozbou vysokého trestu své kamarády, nebo útok na stránky slovenského opozičního deníku SME, na anglickou Labor Party, nebo Konzervativce, kteří prohráli volby.

Tato stránka odpovídá náročným kritériím bezpečnosti.

Příště se dozvíte něco o hackerském žargonu a organizacích hackerů. Ódy a jiné oslavné texty na mě mi posílejte na adresu <klokanek@geocities.com>, cZertům děkujte na adrese <president@whitehouse.com>. Tamtéž směřujte i náměty a připomínky, viry však pouze na poslední jmenovanou adresu.
—Kangaroo

Virtuální Realita 3



Takže je tu opět článek VR (doufám oblíbený). Abych se vrátil ještě k minulému číslu: (to -ml-: králík nestačí, myslím si, že ani heboučký králíček azurit ani Mashitaka).

Telerobotika: o co vlastně jde? Je mnoho případů, kdy je třeba něco vykonat v prostředí, kam není možno poslat lidskou bytost, například výměna chladících tyčí v jaderném reaktoru, kladení potrubí na dně oceánu nebo manipulace s vysoko nestabilními výbušnými materiály. K úspěšnému splnění takového úkolu je třeba lidského úsudku, obratnosti, atd., nicméně je pro lidi toto prostředí nebezpečné.

I když jednou snad tyto činnosti budou vykonávat plně autonomní roboty, dnes ještě nedokáže nikdo naprogramovat řízení robota tak, aby sám vykonával jednoduché úkoly v závislosti na tom, co se děje v okolním prostředí, proto bylo již vyvinuto několik systémů, které kombinují sílu a odolnost robota s inteligencí, vnímáním a obratností člověka - ano to se nazývá telerobotika.

Princip telerobotiky. Na první pohled je telerobotický systém poměrně jednoduchý. Robot vybavený videokamerami a mikrofony posílá informace operátorovi, který má na hlavě stereoskopický display a sluchátka. Operátor tedy vidí totéž, co kamery robota a slyší všechny zvuky v dosahu jeho mikrofonů. Využívají se i další zdroje informací, například senzory dotykové a silové zpětné vazby, zabudované v mechanických rukách, případně jiných částech robota. Při této komunikaci s robotem má operátor zvláštní pocit „přítomnosti jinde“. Ten je podobný jako při návštěvě umělého prostředí, ale mnohem realističtější.

Virtuální realita jako droga. Předmětem laických otázek a údivu v souvislosti s virtuální realitou je také může být virtuální realita droga nové generace? Může vyvolávat alternativní stavy vědomí nebo psychedelické zážitky podobné těm, které jsou vyvolávány halucinogeny, například LSD? Bude virtuální realita skutečně elektronickou LSD, určenou k rozložení osobnosti vyspělou technikou, vznikne nový druh závislosti (který dnes ještě nemá jméno?? - třeba METALOSTROBOSKOPIE). Nebudou lidé raději utíkat do světa, kde si budou moci splnit veškerá přání, kde se jim bude vše dařit, no kdo by nechtěl žít v takovém světě? Asi každý.

Takže jak to je? Když můžeme elektronicky stimulovat smyslové orgány, proč bychom nemohli vyvolat zážitky podobné halucinacím v drogovém opojení - obrazy plné bílých myšiček hrajících si se zlatými závojnatkami na bílém sněhu, plastické prostorové stěny plné našich vzpomínek. Scéna může být i interaktivní, můžeme vzít naše vzpomínky vložit do mixéru, a umíchat si koktail plný barev za potlesku bílých myšiček.

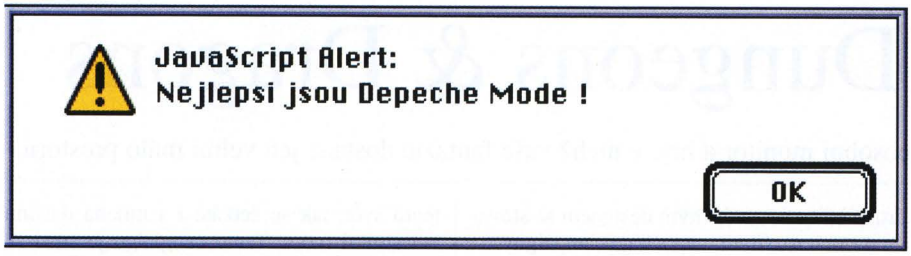
Zní to jako halucinace, vypadá to jako halucinace, ale ve skutečnosti to není halucinace, protože se to nevzniká v našem mozku, ale na sítnici, takže to nebude halucinace, protože v našem mozku nebude docházet k chemickým změnám. Ale přece jen se virtuální realita může stát drogou jiného typu, tak jako televize, počítačové hry, atd. Proč? Protože Virtuální Realita má všechny předpoklady stát se tou nejpoutavější zábavou příštího století, určitě má větší šanci, než počítače, televize, telefony atd.

Takže se jednou určitě dočkáme doby, kdy v našich domovech, tedy spíše v domovech našich prapotomků, bude umístěna nádrž se speciální tekutinou (která bude měnit své vlastnosti na základě informací dodávaných z naší virtuální mašiny) a oblekem, a tam budou lidé trávit svůj volný čas, aby se mohli pohybovat ve svých vysněných světech, v burzovních číslech, v historických filmech atd., někteří se odtud budou vracet jen kvůli dobrému jídlu, koupeli, atd...

Pokračování příště: Zápory a nedostatky VR, virtuální hry, uplatnění VR v některých vědních oborech.

Pokud vás zajímá nějaké další konkrétní téma, popřípadě máte-li nějakou připomínku, pište na: xvaclave@prf1.osu.cz nebo http://www1.osu.cz/mome/xvaclave nebo na adresu Excaliburu. **—Johny**

C H E C H T Y



Dalších sedm softwarových společností na seznamu.

New York, 24. září. — Členové organizace Ochránců softwaru dnes oznámili, že na jejich seznam sledovaných softwarových společností přibylo dalších sedm, které pravidelně praktikují testování programů.

„Není žádný důvod aby byly programy takto zneužívány", řekl Ken Granola, mluvčí ochránců, „k dispozici jsou alternativní metody testování".

Podle Ochránců softwaru tyto společnosti nutí programy podstupovat zdlouhavé a kruté testy, často bez možnosti odpočinku po dlouhé hodiny či dokonce dny. Zaměstnanci mají za úkol „zlomit" software a interní zprávy společností dokazují, že tito zaměstnanci často sami vtipkují o „mučení" programů.

„Jenže to není žádná legrace," říká Granola. „Nevinné programy, už od své kompilace jsou zavřeny v malých místnostech a systematicky nabourávány. Celý svůj život stráví v nehygienických, špatně udržovaných a často viry nakažených počítačích a nakonec jsou bez okolků smazány, když jsou již nepotřebné".

Granola dále říká: „Víme, že alternativy k tomuto horroru existují. Jako příklad lze uvést firmu Microsoft, která má obrovský úspěch a přitom své programy nepodrobuje prakticky žádnému testování."

Pohybuji se v počítačové branži už 15 let a udělal jsem víc chyb něž kdokoliv jiný. Bill Gates. (Za chyby se platí. Tak dostal Bill Gates vždy dobře zaplaceno.)

Windows 95 jsou vynikajícím dárkem k Vánocům - děti s nimi mohou strávit celé měsíce, než přijdou na to, jak to funguje, a další měsíce, než zjistí, k čemu je to dobré.

Jediné počítače, které nikdy nebudou stoprocentně fungovat, jsou počítače s produkty Microsoftu.

Přijde zákazník s reklamací do obchodu s PC a baví se s technikem. Zákazník: Mám na počítači nainstalované Windows 95 a mám tam závadu. Technik: To už jste říkal.

Ano, chtěl bych být Billem Gatesem, abych nemusel používat produkty Microsoftu.

Nemáme to rádi a přece to potřebujeme, bere nám to polovinu prostoru a přece to neodstraníme, co to je? Windows 95

Když už jsme najali špatné programátory, musíme najít dobré reklamní agentury.

námět: Chipweak 14/97, str. 33, vtipy na www. Sestavil **—Johny**

A my dodáváme: **Počítačový odborník** byl jednoho rána nalezen ve sprše mrtvý. Novináři se ptají policie, co bylo příčinou smrti. „Víte, on použil šampón Booblina!„ povídá inspektor. „No a co, to s tím nemá nic společného!" „Ale tam je návod: 1. Naneste, 2. Rozetřete, 3. Opakujte."

Sedí dva v kupé ve vlaku a ten jeden se dívá z okna a přitom si pořád mumlá:

„24, 32, ..., třicet čtyři! ...16, 36, 64, ..., devadesát pět!"

Druhý pán ho poslouchá a pak se ho zeptá:

„Prosím vás, co to pořád počítáte?"

„Ale, vždycky, když projedeme kolem nějakého stáda, tak si spočítám počet kusů dobytka," odpoví ten první.

„To není možné abyste to stihl spočítat za tak krátkou dobu," diví se ten druhý. „Víte co, za chvíli budeme projíždět kolem našeho statku, schválně, jestli spočítáte přesně, kolik mám krav," navrhne.

Když projíždějí kolem toho statku, první pán se dívá a mumlá: „20, 60, 96, ..., sto dvacet čtyři!"

„To je úžasné, to je úplně přesně!", diví se druhý pán,

„jak je možné, že to spočítáte tak rychle?"

„No, víte, je v tom fígl", svěřuje se první pán, „já jim nejprve spočítám nohy a pak to vydělím čtyřma."

Přišel takhle chlápek do obchodu se vším možným. Zaujala ho krásně zpracovaná mosazná krysa, opravdu umělecké dílo. Zeptal se prodavače a dohodli se na ceně. Prodavač jej upozorňuje:

„Pane, nebereme žádné reklamace. Jak si to jednou odnesete, je to vaše a nevezmu si to zpátky za žádných okolností."

Chlápek souhlasí, zaplatí a nese si krysu domů. O pár bloků dál si najednou všimne, že za ním po ulici cupitá živá krysa. A najednou další, a další, za chvilku jsou jich stovky, všechny jej trpělivě a klidně sledují. Brzy je celá ulice zaplavena krysami. Chlap zpanikaří a rozběhne se, krysy za ním. Bylo jich už nepočítaně. Chlapovi došlo, že jdou po té sošce. Doběhl tedy k řece a šup sošku do vody. A celé to procesí krys se nahrnulo do řeky za soškou a utopilo se. Chlápek se otočil a došel zpátky do krámu. Hned jak vešel, prodavač na něj: „Pane, říkal jsem vám, že reklamace neberu!"

„To je v pořádku. Já se chci jen zeptat, jestli byste náhodou neměl mosaznou sošku právníka."

Do řeznictví vběhne pes, ukradne několik buřtů a uteče. Rozčilený řezník však psa pozná; je to pes jednoho ze stálých zákazníků - právníka.

Odpoledne zajde řezník k právníkovi a zeptá se jej:

„Když mi vběhne do řeznictví pes a ukradne svazek špekáčků, mám nárok na finanční náhradu od majitele psa?"

„Ano, samozřejmě", odpoví právník.

„V tom případě mi dlužíte 120 korun", říká řezník, „to totiž byl váš pes."

Právník si povzdechne, vytáhne šekovou knížku a napíše šek na 120 korun. Když je řezník na odchodu, právník jej zadrží:

„Ještě moment! Tady máte účet na 500 korun za konzultaci..."

Muž přijde k právníkovi do kanceláře a ptá se, kolik si účtuje za své služby.

„Mám taxu 1000 korun za 3 zodpovězené otázky", odpoví právník.

„A není to příliš vysoká cena?", diví se muž.

„Ano, je," odpoví právník, „a co je vaše třetí otázka?".

V Atlantiku provádí manévry ruský křižník. Najednou se vynoří americká atomová ponorka, vypálí na něj torpédo a křižník jde ke dnu. Rusové ještě v poslední chvíli naskáčou do záchranných člunů a v rozbouřeném moři veslují směrem k nepřátelské ponorce. Mezitím už americký kapitán stojí na můstku a spokojeně se usmívá. Ale to už na něj křičí ruský kolega - velitel potopeného křižníku:

R: „Pačemů vy patapíli naš krížnik?!"
A: ????? (nechápavý výraz)
R: „Pačemů vy patapíli naš krížnik?!" (hlasitěji)
A: ?????
R: „Pačemů vy patapíli naš krížnik?!" (ještě hlasitěji)
A: ?????
R: „Sprechen Sie Deutsch?"
A: ?????
R: „Parlez vous Francaise?"
A: ?????
R: „Do you speak English?"
A: „Yesss, I do!"
R: „Pačemů vy patapíli naš križnik?!"

Předseda KDU Lux jde procházkou lesem. V tom potká hada.

- Hade, poslyš, co kdybychom si prohodili některé své vlastnosti? Ty mi dáš svou slizkost a já ti dám svůj knír.

- Dobrá, praví had.

Vše si vymění a jdou. Přijdou do vesnice, tam se seběhnou lidé a hada ubijí. Lux si jako trofej vezme zpět svého kníra...

nalezeno na internetu

Advanced Dungeons & Dragons

Poznejte, že existuje i něco jiného než neosobní monitor a hry, v nichž vaše fantazie dostane jen velmi málo prostoru.

Častokrát je lepší odjet s několika kamarády daleko od civilizace (2), nejlépe na nějakou samotu v horách, kde slovo elektrika naprosto nemá význam. Představe si..... je zima, sníh padá v chuchvalcích a vítr jej rozhání po pláni. Mrzne jako když praští a když otevřete dveře od srubu, vítr navane několik vloček dovnitř. Místnost, do které jste vstoupili, je obložena dřevem, uprostřed stojí dubový stůl. Její dominantou je velký krb. Než jste zatopili, tak jste byli hodně vymrzlí. Nyní však oheň plápolá, vy svíráte šálek čaje a padá na vás ta správná nálada. Přisunete stůl blíže ke krbu a rozložíte na stole knihy s logem TSR.

Jistě jste již o této firmě a jejím dílku, tj. AD&D, slyšeli. V Čechách je spíše známá jeho zpatlaná napodobenina Dračí Doupě, která je na světě již několik let, ta bohužel svému vzoru nesahá ani po kotníky. Pro ty, kteří neslyšeli ani o DrD, bych se pokusil o malé vysvětlení, co to vlastně hry na hrdiny jsou. Jedná se o hru která se víceméně z větší části odehrává ve fantazii hráčů. Každý hráč má postavu, která ho provází celou hrou (pokud nějakou nešťastnou náhodou nezhasne). Velice se to podobá klasickým dungeonům na počítači s menším rozdílem, na PC se musíte držet stanoveného scénáře a častokrát odpadá něco, co by se dalo nazvat svobodným rozhodováním. S touto postavou procházíte vymyšleným světem a většinou pácháte dobro kam se podíváte, ovšem evil družiny jsou také v oblibě, pak tedy pácháte zlo (kupodivu). Postupujete na vyšší úrovně a vaše postava se stává stále větším frajerem.

Tyto hry vznikaly před několika desítkami let hlavně v USA, k nám se rozšířily samozřejmě až po Listopadu. Jen několika šťastným se dostaly do ruky anglicky psané originály přivezené za drahé peníze z valutové ciziny. Na obalech svítily krásné obrázky a jen neznalost angličtiny bránila v jejich použití. Revoluce proběhla a pan Klíma přišel s DrD. O mém názoru na tuto hru jsem již psal. Abych však jen nepomlouval, když už byla špatná, měla alespoň jednu výhodu. Lidé získali malou představu o tom, co jsou to zač hry na hrdiny. Později mnoho z nich, především těch anglicky mluvících, přesunulo svůj zájem na AD&D.

Tato hra prodělala opravdu bouřlivý vývoj. Z klasického původního Dungeons and Dragons, ke kterému bylo „jen" několik desítek doplňků, se rozvinula do dnešní pokročilé druhé edice se změněným designem se stovami dalších rozšíření, nepočítaje campaigny.

Teď ovšem k samotné hře. Když se několik lidí konečně domluví, že začnou hrát AD&D a vynaloží nemalé prostředky na zakoupení základních pravidel a kostek, je první věcí zvolit člověka, který bude hru řídit. Dále by měl být schopen vymyslet kvalitní zemi a napínavé příběhy. Říkáme mu Dungeon Master. Ostatních hráčů by mělo být mezi dvěmi asi šesti (omezené to samozřejmě není a závisí kolik hráčů je DM schopen zvládnout). Myslím si, že rozumné množství je tři nebo čtyři.

První a základní věc je tvorba postavy, na rozdíl od DrD to není otázka několika minut, jejíž výsledkem může být třeba kroll (že by parodie na severského trolla?) alchymista. Nahodíte klasických šest vlastností: sílu, odolnost, inteligenci, moudrost, obratnost a charisma. Veškeré tyto vlastnosti kolísají mezi třemi až osmnácti body. V extrémních případech mohou dosáhnout devatenácti, a to pokud si zvolíte jinou rasu než člověka. Samozřejmě to má i opačný účinek, jedna z vašich vlastností bude o bod nižší. Podle těchto vlastností určíte postavu, která vám bude nejvíce vyhovovat. Následuje mnoho dalších hodů počínaje nebojovými body, které můžete rozdělit na nejpodivnější vlastnosti jaké vás napadnou a konče možností, že se vaše postava narodila s vrozenými mentálními schopnostmi.

Nyní máte hotovou postavu a před vámi se rýsuje vidina dobrodružství. To je však práce DMa. Ten má dvě základní možnosti stvořit svůj vlastní svět nebo sáhnout opět trochu hlouběji do kapsy a zakoupit nějaký již vymyšlený svět s dodatky k pravidlům, novými příšerkami a hotovými dobrodružstvími. A tady bych se rád pozastavil, neboť já osobně si myslím, že jen velmi málo lidí je schopno vytvořit svět, jaký by se jen trochu rovnal originálním campaignům. Jiná situace je, když campaigny hráčům prostě nesedí, což se také stává.

Zkusím vám zde poodhalit ty nejznámější. Především jsou zde Forgotten Realms. Je to nejpopulárnější a nejdetailněji propracovaný svět, jaký byl k AD&D vytvořen. Možná jste viděli některou z knih vytvořenou na bázi tohoto světa, které jsou k dostání ve většině knihkupectví zabývajících se touto tématikou. Toto je svět, kde můžete potkat mudrce Elminstera nebo temného elfa Drizzta. Zdejší bohové kráčí po zemi a mají stejně malicherné problémy jako kdokoli jiný. Pokud navštívíte tento svět, tak se setkáte i s mnoha dalšími zvláštními tvory. Tento campaign je snad ze všech nejvíce podobný Tolkienově Ardě.

Z dalších mě velmi zaujal ještě Ravenloft, neboť má opravdu zvláštní status. Podle tvůrců se jakákoliv země stane Ravenloftem pokud nad ní získá vládu Dark Lord (nějaký mocný zlý pán ať už nemrtvý nebo živý). Celá tato země prodělá strašlivou proměnu, stane se z ní místo nejhroznějších nočních můr, živí mrtví chodí i ve dne, vlkodlaci sužují vystrašené obyvatelstvo (nejhorší jsou restituti -ml-) a jen ti nejstatečnější ze statečných jsou schopni postavit se zlu na odpor. Toto je země pro pravé hrdiny, tady jde opravdu o všechno a jen silní přežijí.

Jiná situace nastává v Dragonlance, to je svět romance. Vznešení a urození hrdinové, krásné dámy a především hroziví draci chrlící oheň obývají tento svět. Nebo můžete zavítat do světa Dark-Sunu jednoho z nejpodivnějších světů, kde vládnou zlí králové vládnoucí kouzelnou mocí a silnými mentálními schopnostmi. Rozprostírá se na sluncem spalované zemi, která byla sužována generacemi mocných černokněžníků.

Pokud jste se již zabydleli se svou postavou v nějaké zemi, jistě uvítáte další rozšíření. Kromě základní sestavy, která zahrnuje Players handbook, Dungeons Master Guide a Monster Manual by se vám určitě hodily i Tome of Magic, který bych určitě doporučoval (obsahuje mnoho dalších kouzel a magických věcí), dále speciální knihy ke každé postavě, myslím si, že zejména Special Thief Book je důležitý, neboť váš zloděj se stane opravdu postrachem noci a nebude jen podružnou postavou. Existuje samozřejmě mnoho dalších: Skills and Power, Combat and Tactics, Book of Artifacts atd.

Kromě knih můžete poslouchat při hře speciální audio nahrávky navozující tu pravou atmosféru, pohybovat se s originálními figurkami po simulovaném bojovém poli.

Závěrem bych chtěl říci, že tato hra opravdu stojí zato a určitě ji musíte zkusit. Když se zamyslíte nad tím, že za jednu počítačovou hru dáte více peněz než za celý soubor knih a dostatek příslušenství, které vám vystačí na celé dny hraní, musíte mi dát za pravdu když řeknu:" Ne jen počítačovými hrami živ je člověk". (Neberte to tak doslovně, já jimi také žiju!!!)

Poznámka: spousty materiálů najdete na Internetu, dobrá je například česká Petova AD&D stránka. Přeji vám skvělou zábavu u nejlepší hry na hrdiny. **—jv**

Obrázky, uvedené k tomuto článku, jsou použity z original AD&D Tome Of Magic, ©1991 TSR, Inc.

KNIHA

Shannarův meč (The Sword of Shannara)

Terry Brooks

Uvidíte-li tuto knihu na polici v některém knihkupectví, zaujme vás především svou naprosto skvělou obálkou. Není divou. Má jí totiž na svědomí sám dokonalý malíř Boris. Určitě ho znáte. A jestli ne, tak se podívejte na obrázky na tomto CéDéčku. Další abnormalitou je tloušťka knihy, má sedmset stran. A to i přes skutečnost, že ji prodávají v klasickém „fantasy" formátu. Někteří z vás by se tím možná nechali odradit, ale mohu-li vám radit, nedělejte to. Přišli byste o skvělý zážitek z opravdu báječné knihy. Teď však přejděme k samotnému obsahu díla. Děj je tedy mnohem zajímavější a bezesporu lepší, než jakým ho tady popíšu já. Před dávnými věky lidstvo bojovalo o přežití s mnoha ostatními národy jako třeba elfové, trollové, trpaslíci či gnomové. Za dávno mrtvého považovaný Černý mág se chystá přebrat do svých rukou vládu nad celým světem. Je jen jediná zbraň, která ho může zranit či dokonce zabít. A tou je právě Shannarův meč. Kdo ho proti mágovi pozvedne? Shea - poslední z dědiců královské krve. **—Lobin XXV.**

KNIHA

Strata (Strata)

Terry Pratchett

Tohoto spisovatele zná každý, kdo se jen trochu zabývá literaturou SCI-FI a FANTASY. Napsal více jak patnáct románů, z nichž ani jeden nikdy nepropadl u odborné ani laické kritiky. Nedávno pro nás Honza Kantůrek (známý to překladatel Terryho románů) přeložil další dílo, nesoucí jméno Strata. Já jsem jej - bohužel - ještě nestačil přečíst celé, ale byla by opravdu velká škoda, kdybyste se o něm nedozvěděli. Hlavní hrdinkou je zde Kin Aradová, která pracuje jako planetární technik u společnosti pro výstavbu nových světů. Má zde opravdu skvělé zaměstnání, vysoké povolání a ještě vyšší plat a přesto všechno se vydává na cestu vesmírem, kde spolu s Marcem (čtyřruký příslušník civilizace Kungů) nachází neuvěřitelnou věc. Plochou zemi. Možná se divíte. Ale tahle kniha nepatří do zeměplošské série. A to i přes to, že k ní má opravdu blízko. **—Lobin XXV.**

KNIHA

Trůn z dračích kostí (The Dragonbone Chair)

Tad Williams

Tak a na řadě je další klasické veledílo Trůn z dračích kostí. Tahle recenze se možná bude

v něčem shodovat s tou první. Tato kniha upoutá čtenáře svou dokonalou obálkou od Luise Roya, který je stejně dobrý kreslíř, jako Boris. Stejně jako Shannarův meč, i Trůn z dračích kostí má něco přes sedmset padesát stran. A tak jsem se rozhodl, že děj raději opíšu ze zadní obálky knihy, kde je podán opravdu mistrovsky. Jenom vás upozorňuji, že tohle dílo byste si opravdu neměli nechat ujít. Je totiž považováno za nejlepší fantasy posledního desetiletí.

Válka podporovaná temnými silami magie je připravena zachvátit mírumilovnou zemi Východní Ard, neboť Kněz Jan, veliký král, přemožitel hrozného draka Shurakaie, umírá. A v okamžiku jeho smrti se konečně osvobodí pradávné zlo, když se Král Bouří, vládce maličké země Sithů (ne Shitů) pokouší znovu získat své ztracené království prostřednictvím dohody s jedním příslušníkem královského rodu. A pak, hnáni kouzlem vyvolanou nenávistí a žárlivostí, se budou princové navzájem zabíjet, zatímco kolem nich začne umírat jejich země. Jen malá osamocená skupina Bratrstvo svitku rozpozná skutečné nebezpečí, které Východnímu Ardu hrozí. A na Simona - pomocníka v kuchyni, který se nevědomky stane učedníkem jednoho ze členů bratrstva - zbude úkol stát v čele hledání řešení hádanky, která nabízí jedinou naději na záchranu, hádanky dlouho ztracených Mečů Moci. Hledání, které ho donutí prchat a bojovat s nepřáteli, pocházejícími přímo z nejděsivějších snů vypravěče legend. **—Lobin XXV.**

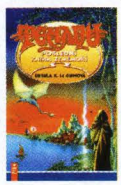
KNIHA

Tehanu - poslední kniha zeměmoří

(Tehanu - The Last Book Of Earthsea)

Ursula le Guin

Jásejte vy všichni komu jest milý soubor knih ze Zeměmoří, kde čarodějové stále ještě vládnou silou magie a starobylí Draci létají svobodně povětřím. Neboť nový příběh je na světě. Opět se k nám vrací Tenar, která byla Arhou-pozřenou, kterou Ged zachránil z Atuánských hrobek.



Tento příběh se celý odehrává na Gontu, který jest Krahujcovým rodištěm. Mladá Tenar nám poněkud povyrostla a nyní je dámou ve středních letech, právě jí zemřel manžel a její děti vyrostli natolik, že s matkou již nežijí. Její starý přítel Ogion se také loučí s dlouhým a úspěšným životem a Ged stále nepřichází. Když se tak stane, Ogion je již po smrti. To ovšem není jediná rána. Krahujcova moc je ta tam. Kde jsou ty časy kdy mocný arcimág porazil silou magie služebníky zla na jejich vlastní půdě. Nyní je bezmocný a na rodném Gontu hledá hlavně sám sebe.

V tom mu budou pomáhat právě Tenar a její malá osvojenkyně. Právě její osud se stane stěžejním příběhem knihy a jeho vyvrcholení je přinejmenším překvapující.

Tuto knihu mohu doporučit nejen všem všem milovníkům Zeměmoří, ale hlavně lidem s otevřeným srdcem, kterým je blízká lehká romance jiných světů. **—jv**

FILM

Báječná léta pod psa

Režie: Petr Nikolaev. Scénář: Jan Novák. Hrají: Libuška Šafránková, Ondřej Vetchý, Vladimír Javorský, Vladimír Dlouhý a další.

Na jeden z nejnovějších a nejočekávanějších filmů roku jsem se vypravil do kina Lucerna. Žádný z románů populárního spisovatele Michala Viewegha jsem nečetl a tak jsem byl zvědav, jak se mi zalíbí film podle jeho bestselleru. O čem to tedy je? Mladá pár, v sestavě Vetchý - Šafránková očekává příchod potomka. Už samotný porod je netradiční: proběhne v provozních prostorách divadla a dítě je vyměněno za flák vepřového, původně určeného jako úplatek za úspěšně složené řidičské zkoušky. Rodiče ovšem netuší, že přivedli na svět geniální dítě. Ještě v plenkách mu matka před usnutím přednáší Shakespeara, ve třech letech čte a ve čtyřech pomýšlí na kariéru spisovatele. Do toho všeho přichází rok 68 a otec v zájmu Kvidova vývoje se rozhodne přestěhovat z Prahy na malé město, kde sice bude pracovat jako ekonom v provinční fabrice, ale rodina bude mít klid. To netuší, že nebude. Ve fabrice totiž vládne zaníceny ředitel-komunista v podání Vl. Javorského, který se rozhodne přivést apolitického ekonoma na pravou rudou cestu. Vida, že u něj po dobrém neuspěje, začne soustavným vykořisťováním tříbit jeho morálku. Ani syn Kvido to nemá ve škole lehké, neboť to, co místní prvňáci probírají, on už dávno zná a dává to užaslé učitelce najevo. Ihned se stává primusem místní recitátorské skupiny a nevědomky tak pomůže svému otci, který je díky Kvidově činnosti společensky únosný.

To je pouze krátký úryvek z českého filmu, který mě vskutku zaujal a nejen to. On mě i potěšil a pobavil. Režie, kamera, hudba Ivana Hlase, celková atmosféra a hlavně herecké výkony našich skvostných herců Vetchého, Šafránkové a Javorského jsou jedním slovem brilantní. Film totiž smíchává dohromady legraci, erotiku, ponaučení v takovém poměru, že děj člověka do sebe vtáhne a nepustí až do konce. A tak by filmy měly vypadat: bez zbytečného přeslazování, bez uměleckých manýrů, kterým normální divák nerozumí a nudí ho, na úkor příběhu, který je absolutně nejdůležitější. A taková Báječná léta pod psa jsou. Běžte na to! **—Jaytee**

Síla peněz aneb jako to vidí BBS

Jsou české hry odsouzeny k paběrkování? Pohled do zákulisí českého herního průmyslu z pohledu Milana Bendla, jednatele a managera firmy BBS.

Kdekdo by si snad mohl myslet, že vyvíjet nebo dokonce vydávat české hry je ten nejlepší způsob, jak snadno a rychle ke slávě a k penězům přijíti. Jak to tak bývá, není tomu tak. V současné době se jedná o dosti riskantní počin, jak investovat svůj čas a peníze. Existuje mnoho jiných a lepších investic. Co tedy stojí v cestě za úspěchem?

Vývoj. Pryč jsou doby, kdy bylo možné stvořit hru za odpoledne. Dnes jsou hry podstatně rozsáhlejší, kromě programové části obsahují množství zvuků, hudby, grafiky, videa a animací. K tomu, abyste vyrobili kvalitní hru, tudíž potřebujete desetitisíce hodin lidské práce. Herní trh postupuje velkou rychlostí a proto je nutné dokončit rozjetý projekt dříve, než konkurenční týmy. Jedině tak můžete mít šanci na prodejní úspěch.

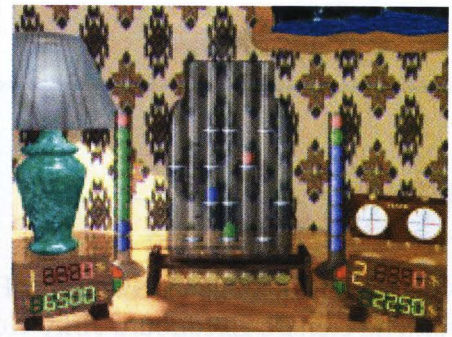
Z předchozího odstavce vyplývá, že je nezbytné, aby na jednom projektu pracoval rozsáhlý tým zkušených špičkových specialistů na jednotlivé obory (samozřejmě na plný úvazek), kteří dostanou adekvátně zaplaceno. Samozřejmostí je dostatečně výkonný hardware (např. počítače Silicon Graphics, 3D skener atp.) a kvalitní software. A na to všechno je potřeba dosti velká suma peněz (např. samotný software Electric Image System stojí 8 000 US dolarů). Technika navíc rychle zastarává a je potřeba ji neustále modernizovat.

Prodej. Stejně obtížné jako vývoj je prodej. Kromě kvalitního programu potřebujete mít za sebou úspěšné obchodní výsledky z minulých projektů, které přesvědčí obchodníky,

že na kontraktu vydělají. Konkurence je obrovská a tak pokud nemáte výsledky nebo alespoň dostatečně dobré kontakty, nedostanete se vůbec k tomu, abyste měli možnost dostat vaši hru do obchodů. Samozřejmě je třeba spousta peněz na výrobu a reklamu. Nejdůležitější je však získat zájem obchodníků.

Firma BBS dříve chtěla hry pouze vyvíjet. Ale nyní, po zkušenostech s distributory, si zařizuje distribuci sama. Čeští obchodníci totiž žádají obrovský podíl z prodejní ceny, který neodpovídá jejich službám. Obchodníci platí za zboží až po jeho prodeji, narozdíl od her z dovozu, které musí uhradit předem. Pak logicky nastává situace, kdy obchodníkovi tolik nezáleží na prodeji her, ve kterých nemá svoje peníze. A aby toho nebylo dost, je pro obchodníka obrat z prodeje českých her téměř zanedbatelnou položkou.

Vývojáři her v Čechách to mají oproti svým kolegům z USA, GB atp. těžké. Chybí totiž peníze na vývoj a tak se neznámá firma z exotické České republiky takřka nemá šanci se prosadit.



Jak z toho ven? Odrazovým můstkem může být český trh. Velkým problémem jsou zde piráti a jejich zákazníci, kteří již tak malý český trh doslova miniaturizují a snižují příjmy vydavatelů a vývojářů na hranici funkčního minima.

Další možností je využít jinou mentalitu českých hráčů. Např. Theme Park byl dlouhou dobu největší hit v Anglii, ale u nás se příliš neprosadil. Ale pohled recenzenta v českých časopisech se mnohdy liší od pozdější úspěšnosti českých her na českém trhu. A tak česká hra dostává nižší celkové hodnocení.

BBS financuje vývoj svých her z obchodní činnosti, takže se dá říci, že má z českých vývojářů asi nejlepší podmínky, ale také si nemůže dovolit to, co by bylo třeba. Nápadem originální kombinace RPG - strategie, zpracováním v době svého vzniku bezkonkurenční hra **Argo** je toho důkazem. Protože obsahuje renderovanou grafiku a množství animací, trvá vývoj vzhledem k nedostatku financí již 4 roky. Argo byl vyvíjen již v době, kdy ještě nebyla hra Buried in Time. Nyní je Argo v závěrečné fázi vývoje a je neustále vylepšován. Na trhu by měl být koncem letošního roku. Mělo by se jednat o bezkonkurenčně nejlepší českou hru v dosavadní historii.

Jako první z dílny BBS spatřila světlo již dnes nejprodávanější hra v ČR **Alchemix**, která je postavena na 100% originálním nápadu. I když vypadá jednoduše, po určité době zjistíte, že to až tak jednoduché není. Recenze Alchemixu bude v dalším čísle.

Flora vypadá jako strategie, je kreslená, pseudo 3 pohled, ale strategie to není. Ve skutečnosti je to akční hra se strategickými prvky. Zvláštností je nový herní systém. Zázračná rostlina, ze které žijí ostrovní obyvatelé. Nový vládce - čaroděj rozšíří novou rostlinu, která funguje jako droga, která zotročuje lidi. Ve hře jde o jakýsi návrat zpět, odstranit následky čarodějova působení. Hra je i pro dva hráče. V prodeji bude asi během roku. Všechny tituly jsou ve verzi pro PC i MAC. **—ML—**

JAK DÁL?

NÁVOD

Swigridova kletba

Kdo neví, jak zkamenět Swigrida? Právě pro něj je určen návod od věrného čtenáře Excaliburu Jirky Kopeckého.

Pobřeží. Toho odpoledne, poté, co se pasáček Robin probral po siestě mezi pasoucími se ovcemi, řekl si, že dnes ještě neudělal žádný hrdinský skutek. Rozhodl se obětovat večeři a zajít do světa. Sebral tedy své dvě švestky (konkrétně čutoru, položenou v ohbí cesty a zvonec od ovce stojící vpravo) a šel si pro další vybavení dozadu do své chaloupky.

Chalupa. Klíč ode dveří si schovával zásadně v hromadě dříví, protože pochyboval, že by nějakého lupiče napadlo tak naivní úkryt prohlížet.

V chalupě. V jediné místnosti chalupy se rozhlédl po svém standardním vybavení pro hrdinské činy. Jeho normalizovaný HrdinKit verze 1B čítal: jeden stříbrňák odložený na štokrleti, nůžky na peci, nůž v kredenci a ovčí sýr na stole. Posbíral je a vyrazil do světa.

Pobřeží. Šel znova okolo ovcí a když viděl, jak té stojící sahá srst až na zem, ostříhal z ní nůžkami trochu vlny - aby ji na slunci nebyl takový hic. Schoval si vlnu a šel dál na rozcestí.

Rozcestí. U rozcestí byl potok, kde zahlédl nějaké škeble. Když ale zkusil jednu vylovit, vyskočila na něj žabka (taková ta malá zelená, jak jinak) a slíbila mu perlu za mouchu. Jenže kde vzít mouchu a nekrást... klidně i krást? No uvidíme, řekl si a zatím se dal levou cestou do Giska.

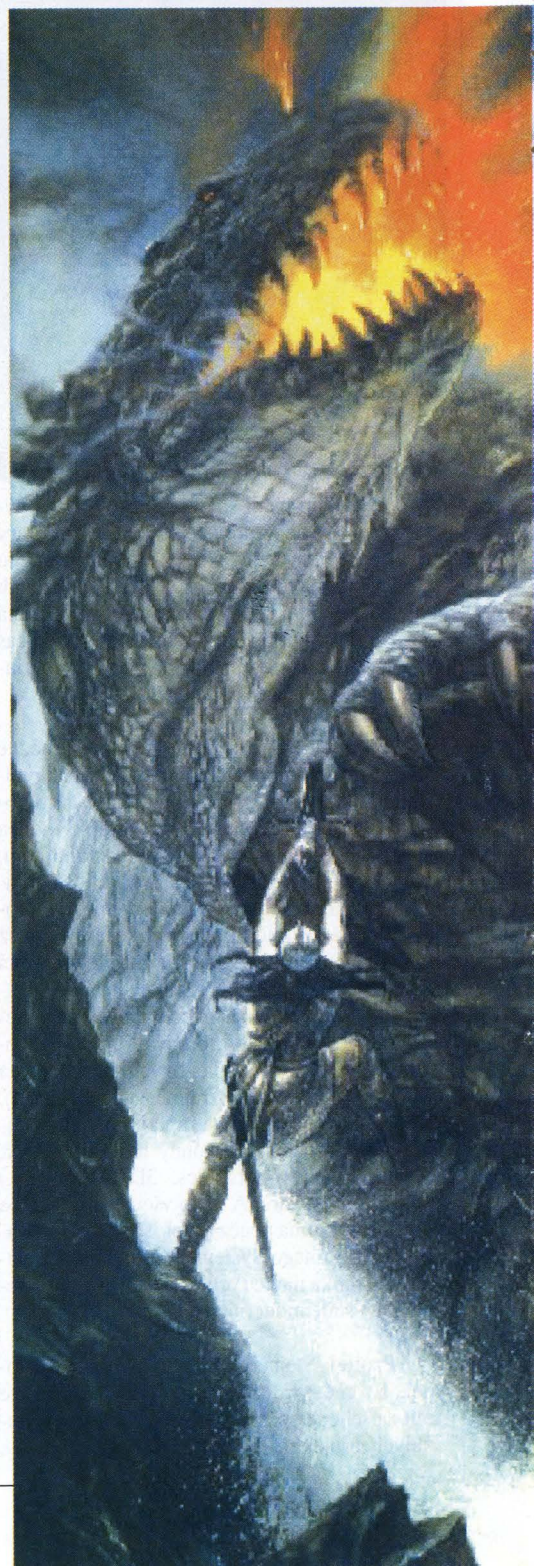
Tržiště. Tam byl zrovna trh a všude okolo spousta stánků (dva). Uprostřed té vřavy roztrubo val městský hlásný zlou novinu. Když s ním dal Robin řeč, dozvěděl se, že čaroděj Swigrid ukradl kouzelný roh Kerké, bez kterého do Manahonského kraje nezavítá jaro; zřejmě když nemůže jít po zvuku, tak po cestě zabloudí. „Houš (manahonsky ejhle), to bude správný hrdinský čin pro mne!“ pravil Robin. Na kuráž si koupil za svůj jediný stříbrný od trhovce pivo - když kouzelný roh nenajde, alespoň si užije. Pivo bylo moc dobré (bléé) a hlavně ta pěkná tučná moucha na dně... Ale copak to po mně chtěla ta žába? Hurá zpátky doleva na rozcestí!

Rozcestí. Žába ještě seděla na kameni, maskovaná dobrými mimikrami proti zelené trávě (malé tmavě zelené cosi na světle zeleném okolo). Stačilo ji dát mouchu a shýbnout se do vody pro škebli, na kterou ukázala. Rozlomil ji nožem a... páni, to byl kus (perly, samozřejmě)! Ale co s ní? Kolečka v hlavě se zavařovala z namáhavého logického problému. Že by prodat? Ale kde? Že by na trhu? A tak šupky hupky zase na tržiště.

Tržiště. Trhovec byl (strýček) Skrblík a nabídl Robinovi jenom tři zlaté. Nicméně nikdo jiný zájem neprojevil, tak to Robin vzal. Hned mu za stříbrňák prodal taky vlnu. Trhovkyni u vedlejšího stolu prodal bez problémů ovčí sýr za další stříbrňák. Dlouho přemýšlel (jako každý), co by se ještě dalo zpeněžit. Ale při dnešní inflaci nikdo nevydává peníze nadarmo. S utrženými penězi odešel Robin cestou vpravo.

Polní cesta. Ta ho zavedla na další rozcestí, vlastně scestí, protože tady se cesty zase spojovaly. Utrhl si na poli vpředu slunečnici (Co můžeš urvat, urvi... Však to znáte.). Původně ji chtěl dát Magdaléně, kterou viděl procházet se po tržnici. Pak si ale vzpomněl, že od té doby, co ji dělal nemravné návrhy, s ním nemluví, protože zůstal jen u návrhů. Tak si ji raději nechal (slunečnici). Na okraji obilného pole vzadu pokecal se žencem (žnecem, žnáčem, ženáčem?). Rozborem náročné konverzace získal informaci o převozníkovi u jezera, co převáží za pět peněz. (To bude asi pěknej ptáček.) Jaká náhodička, už u sebe pět stříbrňáků měl (Chachachá, to jsem to zaonačil, abych se nemusel vracet!), tak pokračoval doprava k jezeru.

Přívoz. U jezera čekal, až převozník přijede, a přitom si hrál na svoji oblíbenou ultrazvukovou flétnu pro odhánění myší a netopýrů (člověk nic



neslyší). A převozník nejel a nejel... Když už toho čekání měl Robin plné zuby, zazvonil na zvonec. Člun se objevil z čista jasna jako ponorka. Převozník se ujistil, že má Robin prašule, dovolil mu nastoupit a plul na druhou stranu. Jenom bylo trošku zvláštní, že při tom nepohyboval vesly.

U jezera. Robin vystoupil na druhém břehu a zjistil, že mu pár věcí chybí. No vlastně - zbyly mu jenom nůžky. (Vždyť jsem říkal, že je převozník pěknej ptáček.) Všiml si, že na břehu rostou nádherné rákosové doutníky (kuby) a jeden si utrhnul. Pak vzal hrnek ležící u cesty. Vynořil se vodník, kterému hrnek patřil. Nechal ho

Robinovi, jenom si popovídali, než Robin pokračoval po cestě.

Můstek. Tady byl můstek, vlevo ohniště a vpravo šípkový keř. Napadlo ho, že by si mohl udělat šípkový čaj. Natrhal pár šípků, hodil do hrnku a postavil na ohniště. Hotový čaj schoval do kapsy, než trochu vychladne (Kam jinam se přece dává hrnek plný vařící tekutiny?) a zapálil si v ohništi kubo. Přešel můstek.

U brány. Došel k zámku Tapekovců. Prohodil pár slov s každým strážným u brány. Ten vpravo byl nachlazený. Jako rozený dobrodinec mu Robin dal svůj čaj a pochopitelně, že za to hned taky... nic nedostal. Dovnitř ho nepustili. Tak odkráčel po ochozu vlevo.

Živý plot. Procházel kolem hradeb, až mu cestu zahradil živý plot. Jeho nůžky sice zjevně nebyly určeny na sestřih keřů, ale co měl dělat. Stříhal a stříhal a stříhal, až se ustříhal... vlastně prostříhal skrz a prolezl dírou.

V zahradě. Ocitl se v zahradě s nerudným zahradníkem. Zkoušel vzít jeho nářadí, ale zahradník mu nic nechtěl půjčit. Tak raději prošel skrze zahradu dál.

Fontána. Objevil kašnu a když si ji prohlédl zblízka, uviděl, že je v ní ryba na suchu. Nepoučen předchozí příhodou rozhodl se udělat znova dobrý skutek a odběhl pro ni směrem doprava hledat vodu.

Úly. V uctivé vzdálenosti prošel kolem úlů a dostal se k jakýmsi dveřím. Ty však byly zamčené. Alespoň utrhnul kytku a sebral holínky, stojící vedle dveří. Jenže co s holínkami? Jedny boty má a nohy ho nezebou. A koho zebou? Hajdy za vodníkem.

U jezera. Trocha společenské konverzace nikdy neuškodí a zejména prospívá obchodům. Za holínky (zahradníkovy) Robin získal semínka leknínu (Raději mu neřeknu, kde jsem je vzal.). Alou zpátky za zahradníkem.

V zahradě. Tady úspěšně pokročil v bártrových obchodech a získal kbelík. To už měla ryba vyhráno.

Úly. Robin se zastavil ke dveřím naplnit kbelík vodou ze sudu...

Fontána. ...a nalil ji rybě do kašny. Ta nadšeně vystrčila z vody hlavu, čumák, nebo co to je, a dala mu klíč.

Úly. Nadšeně dorazil ke dveřím, aby méně nadšeně shledal, že do tohoto zámku klíč nepasuje. Nu což, řekl si, a jako zkušená adventurní postava vzal hořící kubo a vykouřil včely z úlů. Včely odletěly a správný klíč byl na světě. Odemknul dveře a vešel.

Sklep. Byl to sklep, kde našel různé zásoby jako ovoce a brambory. A tak se zásobil důležitými prvky pro další přežití, konkrétně prázdnou lahví z police a neméně prázdným pytlem od brambor vpravo. Přece se nebude tahat s něčím těžkým jako potraviny. Ze sklepa vylezl nenápadnou chodbou vpředu vlevo.

Temná chodba. V chodbě byla tma jako v pytli (Jako! Zatím si pytel neoblékl.), ale když šel chvíli rovně, byl náhle v osvětlené části.

Východ ze sklepů. Vzal hnědý fujtajbl (netopýří trus) vpravo na zemi a postupoval po schodech do vestibulu v zámku.

Vestibul. Když si dosyta prohlédl sloup uprostřed...

Jídelna. ...odešel dopředu do jídelny. Tam bral ze stolu, dokud to šlo: šunku, kýtu, sýr, cukr a vidličku. S nimi se vrátil se do vestibulu a zatočil do chodby vpravo.

U trofejí. Chudákovi velkému jelenovi vlevo na stěně sadisticky vydloubnul vidličkou oko, získal podivný kámen.

Hala. Potom se vydal z vestibulu dozadu do haly. Tady vzal sekeru vedle truhly a čepičku nahoře na zábradlí. Pak pokračoval dveřmi do věže.

Schody do věže. Strážný ve věži ho odmítl pustit dál, Robin ho musel zákeřně sejmout květinou. Nezapomněl vzít louč vedle strážného. Po odemknutí klíčem od ryby otevřel průchod do nejvyšší místnosti věže. Ani tam nemusel, zatím tam nemohl nic sebrat. Raději dumal, co s loučí. Tady bylo světla dost, ale třeba někde... Bác ho! Honem dolů do té temné chodby.

Temná chodba. Asi uprostřed tmy (Hezky řečeno, že?) nahmatal na zdi držák a šupl tam louč. Ta se teprve rozsvítila (!? Že by zde byla elektrická zásuvka?) a odhalila odbočku. Vešel do ní.

Vězení. Zdá se, že vzadu byly dveře od vězení. Dovnitř se nedostal (Ne, že by o to stál, třeba by si ho tam chtěli nechat.), ale skrze dveře se ozval vězeň a prosil o nějaké jídlo. Za šunku se Robert dozvěděl, že vězeň je alchymistův učeň, obviněný, že proměnil svého učitele v prase. Prozradil, že klíč od alchymistovy pracovny je pod jednou dlaždicí ve vestibulu. Takže jde se.

Vestibul. Správnou dlaždici našel zkusmo podle popisky „dlaždice"; to ostatní okolo už zřejmě nebyly dlaždice, ale rozšlápnutý dvoubarevný pes. Zpod dlaždice vytáhl klíč. Dveře do alchymistovy pracovny se nacházely v chodbě s trofejemi uprostřed. Hopla.

U alchymisty. Alchymista byl fešák, alespoň ve své prasečí podobě. Bohužel, takhle se s ním nedalo mluvit, takže ho Robin musel odčarovat. Nakoukl do čarodějné knihy na stole. Byla ještě otevřená, jak se Swigrid rozhodoval, v co alchymistu proměnit. Robin si přečetl návod na zpětnou proměnu, napsaný v nerozluštitelném supertajném alchymistově jazyce (slova pozpátku). Potřeboval dvě ingredience. Netopýří trus už měl, scházelo mu jen modré pírko.

U brány. Zkoušel se ptát všech, kde by modré pírko sehnal, ale všude mu nabízeli jenom nejmenované prací prášky a plenkové kalhotky. Uspěl až před branou u strážného, kterému kdysi předtím dal čaj. Ten si na něj vzpomněl a odvděčil se mu (Dobří lidé prý ještě v rezervacích žijí.) radou, že vpravo k ochozu kolem hradeb přilétají ptáci. Dal pro ně Robinovi kus slaniny.

Ochoz. Na ochozu nastražil slaninu a chytil modré pírko, padající z letícího ptáka. Odešel zpět do alchymistovy pracovny. (Doufám, že si neprošoupe boty, než skončí svůj úkol.)

U alchymisty. Tam dal ingredience do misky na stole a řekl kouzelnou formuli. Podle vousu poznal, že alchymista už není prase (I když - kdo ví?) a může mluvit. Tak toho využil. Dozvěděl se o tom, že musí najít tři kameny - quády, aby porazil Swigrida. Jeden (zelený) už měl. Nakonec mu alchymista dal čarovnou rukavici. S ní Robin odkvačil do pokoje nahoře ve věži.

Klenotnice. Zde použil rukavici, aby vzal ledový krystal. Pak pospíchal do sklepení za vězněm.

Vězení. Když ale došel ke dveřím vězení, zjistil, že učeň je už pryč. Vedle ale našel díru ve zdi. Nakoukl dovnitř.

Strašidla. Byla tam jeskyně vedoucí ven ze zámku. Jenže v ní strašili dva duchové. A duchů se Robin vždycky ukrutně bál. Tak na sebe hodil pytel od brambor, aby je neviděl. Ani nevěděl, jak se ocitl venku.

U skály. Konečně zase v přírodě. Kolem stromy, tráva, kytky a hlavně ta krásná straka (černočervená kulička kousek od prostředku). Podle klasických pravidel jí dal sýr, aby sebral to, co jí vypadlo ze zobáku - samozřejmě prsten. Pak odešel dál po cestě.

U močálu. U močálu potkal hejkala. Dal mu prsten pro uplacení Alvíny a dostal za to láhev pálenky. Na rozcestí zahnul. Ale néé, myslím vlevo.

U skřítka. Tam seděl skřítek a brečel (nebo co). Robin měl s sebou jeho čepičku a získal za ni výměnou další quád. A šel dál, močálem černým kolem bílých skal.

U mraveniště. U další zákruty stálo mraveniště. Pár mravenců by se mohlo v budoucnu hodit. Nalákal je na cukr, který nejprve vhodil do prázdné lahvičky. Když byla lahvička plná mravenců, šel zase dál, m. č. k. b. s.

U nory. Hned vedle byla medvědí nora. Medvěd stál před norou a koukal, jako by měl hlad. Raději než sebe mu Robin předhodil kýtu. Zatím co medvěd baštil, Robin pročesal noru. Objevil poslední quád. Chtěl se zase vydat o dům dál, ale protože tam žádný dům nebyl, vrátil se na rozcestí u bažiny. Tentokrát odbočil vpravo.

Vodopád. Pěšinu přehrazoval vodopád. Robin dumal co udělá, až ho napadla mrazivá myšlenka... teda myšlenka na zmrazení ledovým krystalem. Vodopád v mžiku zamrzl a protože Robin s sebou neměl brusle, raději kus ledu odsekal sekyrou, aby mohl projít. A prošel...

Ve skalách. ...a taky prošel skály...

Sněhové pláně. ...a sněhové pláně, zahřívajíc se mezitím pálenkou z čutory (Nechtěl jsem říct rovnou, že chlastal).

Před alejí. Tady se nalézala vnější brána do Swigridova hradu. Jenže ji hlídalo takové... taková... takový... vlkobr. Ale dostal co proto. Robin se rozmáchl... a hodil na ně lahvičku s mravenci. Vlkobr se samozřejmě lekl Robinových svalů a utekl pryč. Netuším, proč se přitom škrábal pazourami v kožichu. Hlavně, že bylo možné vejít branou.

Alej. Octl se v aleji plné třech vlků, kteří se z neznámého důvodu jen znuděně koukali, jak jim utíká oběd.

Před branou. Za alejí začínaly stěny Swigridova hradu. Dovnitř vešel hlavní branou.

Schodiště. Uvnitř pod schodištěm si prohlédl sochu a na meči se mu podařilo přečíst kus nějakého nadpisu: Qua te. Vylezl po schodech a dal se vpravo.

U soch. V místnosti byly sochy. S těma si člověk moc nepokecal, ale mohl si je alespoň důkladně (!) prohlédnout. Tak uviděl Robin zrcátko v zobáku sochy ptáka. Jen co ho sebral, hned šel zpátky. Hned co se uhladil, ulízal... to sem fešák!

Obrazárna. Hnedle s lepším pocitem došel do místnosti naproti. Obrazárna. Zdálky vypadali Swigridovi předci jako pěkné zrůdičky, ale když se chtěl Robin na některý obraz podívat zblízka, ten si klidně zmizel. Asi studem, zblízka nejspíše dotyčný nevypadal lépe. Robin se chtěl podívat hlavně na druhý obraz zleva, ten, co vypadal, jako by ho maloval nějaký kubista. Taky byl najednou fuč a když si Robin prohlédnul zeď za ním, našel jakési klikyháky. Vzpomínajíc na čtrnáctou hlavu Příručky pro pokročilé hrdinně-adventurní postavy, použil na nápis zrcátko a houš (Jistě už víte, co to znamená?), nápis přečetl jako Qua te guoro en. Nápis si zaznamenal a odkráčel dolů k soše s mečem, na kterém asi byla stejná slova.

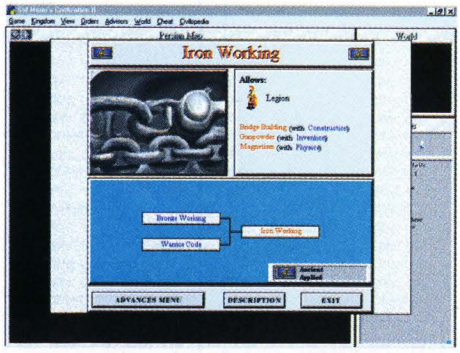
Schodiště. Přečetl (použil) větu na sochu, ta odpověděla (Uf, to jsem se lekl!) a zmizela. Po ní zůstal vchod do Swigridovy skrýše. Uložit pozici a na néééééj!

Swigrid. Swigrid už ve svém pokoji čekal na Robina. Sotva Rob vlezl dovnitř, uslyšel první slova zaklínadla. Protože (pokud) Robin nechtěl čekat na to, jak dopadne, hned na Swigrida naházel všechny tři quády. Swigrid zmrzl, zkameněl, či co, kdežto venku se všude rozlilo jaro, travička, kytičky, motýlci, vlaštovičky atd. a jiná havěť. Robin si zívl, že už toho hrdinství bylo pro dnešek dost, a odešel se domů najíst (bez outra).

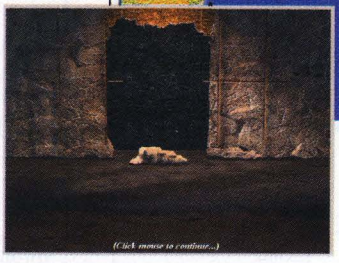
—Jiří Kopecký

RADY

Civilization 2



Rádi bychom vyhověli všem zoufalcům, kteří objevili kouzlo jedné z nejlepších her na trhu, ale stále ještě nedokázali proniknout do systému řízení této náročné strategie. Jak jsme totiž zjistili z vašich dopisů, velké potíže způsobují především vynálezy. Pokusíme se vám trápení trochu usnadnit a snad vám k tomu pomůže uvedené schéma.

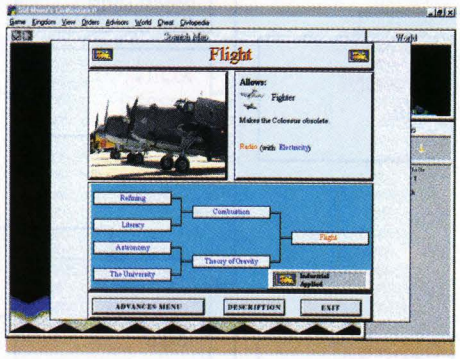


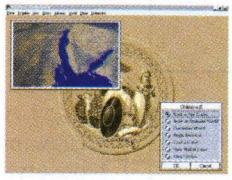
K vysněnému cíli se dostanete dvěmi cestami. Buď brutalitou a nemilosrdným vyhlazováním cizích civilizací již od počátku nebo cestou inteligence a brilantní diplomacie, kterou úspěšně završíte vypuštěním vesmírné lodě. Doporučujeme jemné skloubení obou variant s větším důrazem na vědu. A právě v tomto čísle se budeme zabývat především vynálezy.

Počáteční znalosti, ze kterých vycházejí všechny větve stromu vynálezů, jsou Pottery (keramika), díky jim lze postavit Hanging Gardens (visuté zahrady). Ty bych doporučoval, zvláště pokud rychle ustavíte republiku, neboť vám udělá v každém městě jednoho šťastlivce. Dále je to Alphabet (abeceda), Warrior Code umožňující vyrábět lučištníky, Horseback Riding (Jízda na koni), Bronze Working (výroba bronzu), Masonry (kamenictví) a Ceremonial Burial (obřadní pohřbívání).

Pokud zvolíte na začátku velké kontinenty a máte tak dostatek času, než se setkáte s jinou civilizací, doporučoval bych nasměrovat vědecký vývoj směrem k republice. Jak je vidět ze schématu, potřebujete abecedu, sbírku zákonů a literaturu. Poté ihned udělejte revoluci a změňte vládu, lidé v republice více obchodují a tím pádem lépe vynalézají a vydělávají více peněz. U literatury bych se na chvíli zastavil. Pokud jste zastánci té brutálnější metody Great Library (Velká knihovna), kterou právě literatura umožňuje postavit, se vám bude velmi hodit. Každý vynález, který má více než jedna civilizace, bude váš.

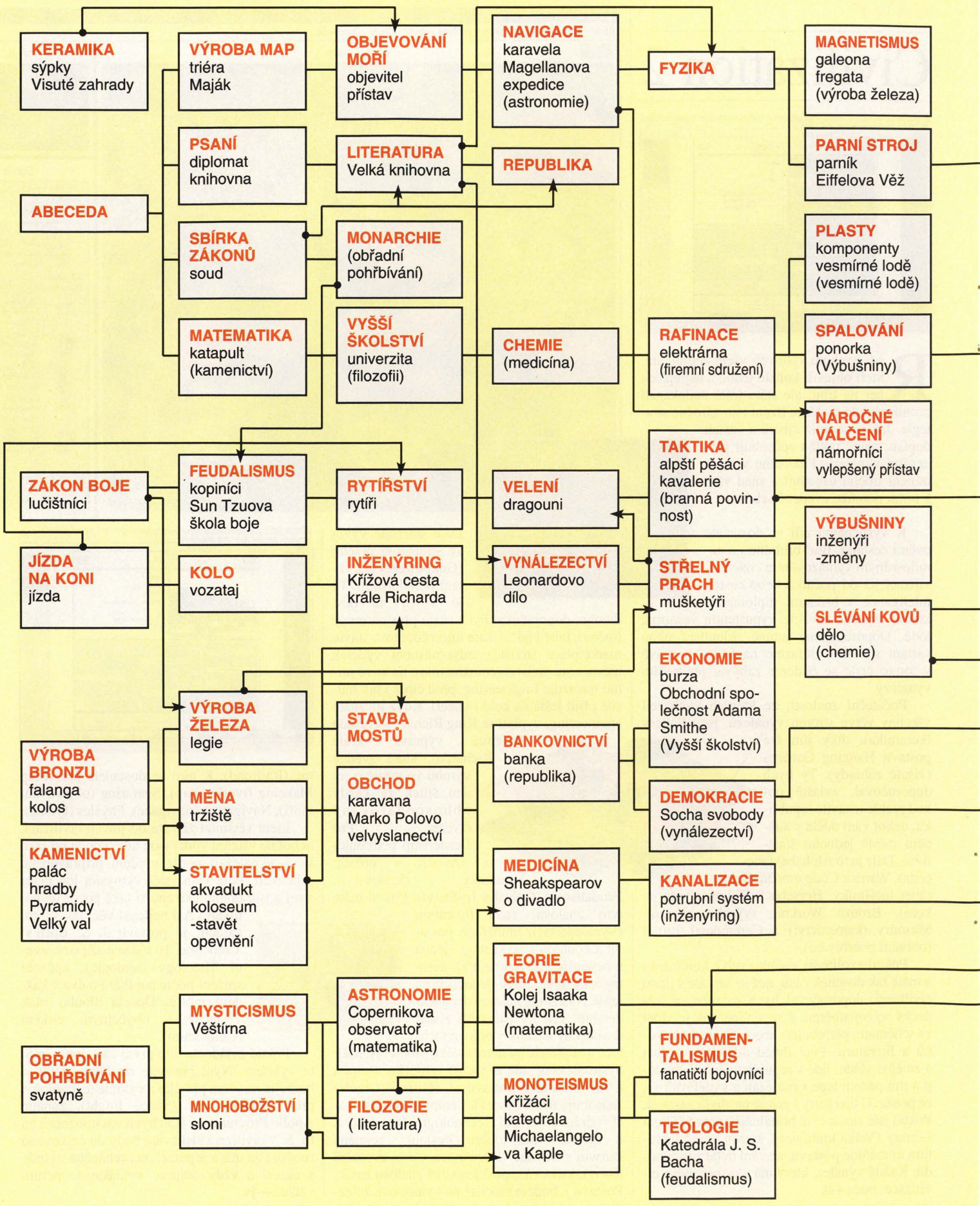
Dále směřujte vývoj ke střelnému prachu (Gunpowder) a k velení (Leadership). To je vývoj na dost dlouho, doporučoval bych cestu přes currency (měna), ihned jak získáte tuto vědomost, stavte marketplace (tržiště), zdvojnásobní výdělek města a stavitelství (construction), na které přímo navazuje Engineering, před čímž však musíte přijít ještě na kolo (wheel). Když již znáte engineering, vyplatí se King Richard's crusade (křížová výprava krále Richarda), která zvedne výrobu ve městě o jeden štítek za každý obhospodařovaný čtverec. Pro Leadership potřebujete znalosti v pořadí: Monarchy (království), Feudalismus, Chivalry (rytířství). Pokud máte tyto znalosti, stačí Invention (Vynálezectví), umožňuje postavit Leonardo's workshop (jedna z nejlepších staveb ve hře), automaticky mění staré jednotky na lepší. Následuje gunpowder a leadership. Teď by jste měli získat dostatečný náskok v bojové technice a nepřátelé by neměli dělat problémy. Měli byste si však udělat menší odbočku alespoň k mysticismu a postavit si věštírnu (Oracle) znásobuje účinek svatyň (temple). Nyní si stačí udržovat pozici technologického leadra, k čemuž vám dobře poslouží zejména Darwin`s Voyage (Darwinova Cesta-evoluční teorie), která vám poskytne dvě znalosti navíc. Postavit jí budete moci až po vynalezení železnic (Railroad). K nim se dostanete přes Map Makeing (tvorba map), Seafaring (objevování moří), Navigation (navigace), Physics (fyzika),

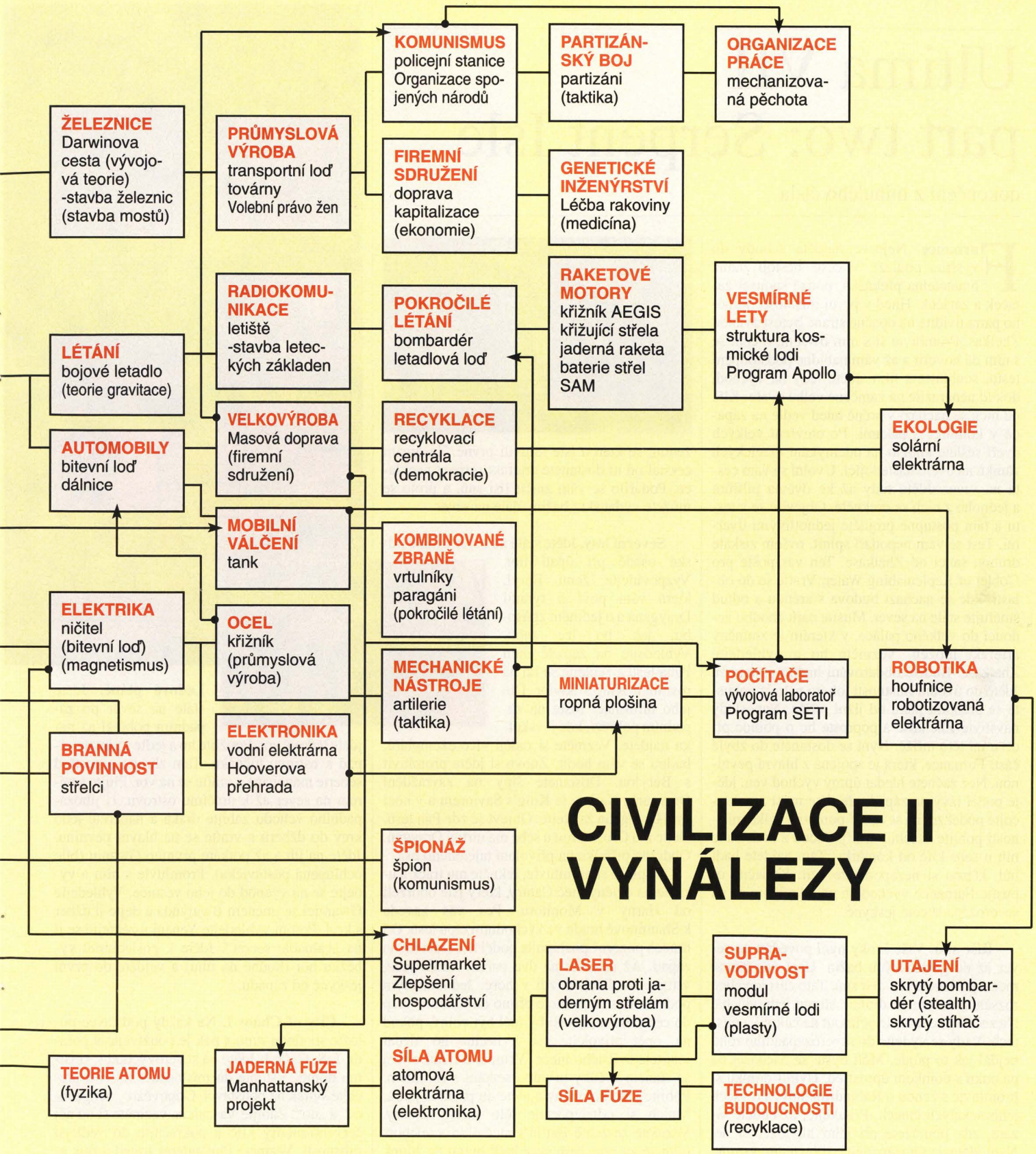




které většinou získáte od jiných civilizací, neboť ne všichni vůdci jsou tak vypočítaví jako vy a vynalézají podle předem připraveného schématu. Poté vám stačí vymyslet jen parní stroj a jste doma. Dávejte si také pozor na panikáře. Asi nejlepší věc, jak s nimi zatočit, je postavit J. S. Bach's Cathedral. To můžete až po objevení Theology (teologie), způsobí snížení počtu panikářů o dva v každém městě. Docela dlouho však vystačíte s obyčejným cirkem (Colosseum).

Pokud zvládnete tuto první část dobře, máte vyhráno. Nyní potírejte nepřátele nebo si hrabejte na svém písečku a vyviňte technologie pro kosmické lety (Space Flight), zahajte Apollo Program atd. Rád bych vás upozornil na to, že v civilizaci získáváte body do celkového součtu i za mír a reputaci, nepřehánějte to tedy s agresí a vždy nejprve vyhlašte soupeřům válku. **—jv**


KERAMIKA
sýpky
Visuté zahrady
VÝROBA MAP
triéra
Maják
OBJEVOVÁNÍ MOŘÍ
objevitel
přístav
NAVIGACE
karavela
Magellanova expedice
(astronomie)
FYZIKA
MAGNETISMUS
galeona
fregata
(výroba železa)
PSANÍ
diplomat
knihovna
LITERATURA
Velká knihovna
REPUBLIKA
PARNÍ STROJ
parník
Eiffelova Věž
ABECEDA
SBÍRKA ZÁKONŮ
soud
MONARCHIE
(obřadní pohřbívání)
PLASTY
komponenty
vesmírné lodě
(vesmírné lodě)
MATEMATIKA
katapult
(kamenictví)
VYŠŠÍ ŠKOLSTVÍ
univerzita
(filozofii)
CHEMIE
(medicína)
RAFINACE
elektrárna
(firemní sdružení)
SPALOVÁNÍ
ponorka
(Výbušniny)
NÁROČNÉ VÁLČENÍ
námořníci
vylepšený přístav
ZÁKON BOJE
lučištníci
FEUDALISMUS
kopiníci
Sun Tzuova škola boje
RYTÍŘSTVÍ
rytíři
VELENÍ
dragouni
TAKTIKA
alpští pěšáci
kavalerie
(branná povinnost)
JÍZDA NA KONI
jízda
KOLO
vozataj
INŽENÝRING
Křížová cesta krále Richarda
VYNÁLEZECTVÍ
Leonardovo dílo
STŘELNÝ PRACH
mušketýři
VÝBUŠNINY
inženýři
-změny
SLÉVÁNÍ KOVŮ
dělo
(chemie)
EKONOMIE
burza
Obchodní společnost Adama Smithe
(Vyšší školství)
VÝROBA ŽELEZA
legie
STAVBA MOSTŮ
VÝROBA BRONZU
falanga
kolos
BANKOVNICTVÍ
banka
(republika)
MĚNA
tržiště
OBCHOD
karavana
Marko Polovo
velvyslanectví
DEMOKRACIE
Socha svobody
(vynálezectví)
KAMENICTVÍ
palác
hradby
Pyramidy
Velký val
STAVITELSTVÍ
akvadukt
koloseum
-stavět
opevnění
MEDICÍNA
Sheakspearov
o divadlo
KANALIZACE
potrubní systém
(inženýring)
TEORIE GRAVITACE
Kolej Isaaka Newtona
(matematika)
MYSTICISMUS
Věštírna
ASTRONOMIE
Copernikova observatoř
(matematika)
FUNDAMENTALISMUS
fanatičtí bojovníci
OBŘADNÍ POHŘBÍVÁNÍ
svatyně
MNOHOBOŽSTVÍ
sloni
FILOZOFIE
(literatura)
MONOTEISMUS
Křižáci
katedrála Michaelangelo
va Kaple
TEOLOGIE
Katedrála J. S. Bacha
(feudalismus)



CIVILIZACE II VYNÁLEZY

pozn. volně přeloženo z anglického jazyka

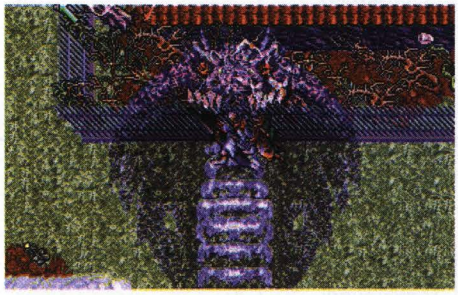
NÁVOD

Ultima VII part two: Serpent Isle

dokončení z minulého čísla

Furnance. Nejprve najděte schody do vyššího podlaží. V cestě nestojí žádná hmatatelná překážka, pouze spousta zatáček a zatáček. Hned v první místnosti druhého patra uvidíte na opačné straně bytost zvanou Zhelkas. Promluvte si s ním o všem, o čem se s ním dá hovořit a až vám nabídne podstoupení testu, souhlaste s ním. Jděte tedy na východ, dokud nenarazíte na zamčené velké dveře. Klíč od nich se nachází v aréně hned vedle na západě v komůrce s pákami. Po otevření velkých dveří sešlete kouzlo na odemykání magických zámků na dveře následující. Uvolní se vám cesta na sever. Jděte tudy až ke dvěma pilířům a jednoho z nich se dotkněte. Objevíte se v testu a tam postupně projděte jednotlivými dveřmi. Test se vám nepodaří splnit, ovšem získáte druhou šanci od Zhelkase. Ten vás pošle pro Goblet of Replenishing Water. Vraťte se do oblasti, kde se nachází budova s arénou a odtud směřujte stále na sever. Musíte najít chodbu vedoucí do velkého paláce, v kterém je zmíněný artefakt uložen. Vezměte ho a vyhledejte Zhelkase. Budete obdarováni hadím prstenem. Jděte do úvodní místnosti tohoto patra a pokuste se přehodit páku od jižní mříže. Naposledy navštivte Zhelkase a poproste ho o pomoc při otvírání této mříže. Nyní se dostanete do zbylé části Furnance, která je spojená z hlavní pevninou. Než začnete hledat úplný východ ven, jděte podél lávy na západ, přejděte most a pokračujte podél zdi na sever. V poměrně velké místnosti pobijte všechny trolly. Jeden z nich bude mít u sebe klíč od komůrky. Tam najdete hadí hůl, kterou si nezapomeňte vzít. Konečně opusťte Furnance východem nacházejícím se na severozápadě celé jeskyně.

Říše snů. Vaše kroky nyní povedou na sever až do gorlabských bažin. Uspí vás temná moc a proberete se v říši snů. Tato část je velice rozsáhlá, ovšem na druhou stranu jednoduchá. Na začátku se můžete ocitnout na několika místech. Vždy se vydejte do severozápadního rohu nejdál jak to půjde. Měli byste se nacházet na palouku s domkem uprostřed. Uvnitř domku si promluvte s ženou o Rabindrinathovi a o všech jeho nekalých činech. Přitakejte, až budete tázáni, zda pomůžete při jeho likvidaci či ne. Nyní jděte do jihozápadního rohu a tam vstupte do zámku Rabindrinatha. Třikrát Rabindrinatha vyhledejte a vždy si s ním pouze promluvte (po třetí bude ve své ložnici, klíč od ní má nebožtík na kamenném stole). Až bude mrtev ležet na zemi, odeberte mu klíč od místnosti s dream crystalem. Dream crystal si vezměte a vraťte se za



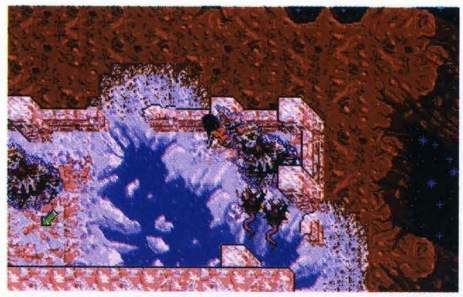
ženou, se kterou jste mluvili prvně. Za dream crystal od ní dostanete artefakt serpent necklace. Podařilo se vám zničit říši snů, a proto se můžete vydat skrz bažiny dále na sever.

Severní lesy. Jděte stále na sever k malé lidské osadě při úpatí hor. Vyzpovídejte ženu Beryl, která vám poví o tyranii Draygana a o jediném způsobu, jak ho lze zabít. Vyhledejte na západě dům Pána lesů a zeptejte se ho na rostlinku King's Savior. Dle jeho informací roste na západním pobřeží, kde ji vskutku najdete. Vezměte si raději více exemplářů, budou se vám hodit. Znovu si jděte promluvit s Berylou. Dostanete šípy na zavraždění Draygana. Natřete je King's Saviorem a v noci jimi Draygana zastřelte. Objeví se zde Pán lesů. Dejte mu Orb, kterou u sebe má mrtvý Draygan. Obdržíte píšťalku na přivolání tajemného psa.

Se psem si promluvte, řekněte mu track a ukažte na cvičný meč Cantry, který jste obdrželi od Harny v Monitoru. Pes vás zavede k Shaminově hradu ve východním cípu lesů. Od hradeb pozorně postupujte podél hor směrem na západ. Až narazíte na dva pařezy vedle sebe, vstupte do iluzivní zdi v hoře. Jednoduchým podzemím se dostanete přímo do hradu. Vstup do centrální místnosti by měl být volný, pokud ne, opět přivolejte psa a nechte ho hledat majitele cvičného meče. Vstupte dovnitř a tam se stanete svědky prvního setkání s Batlinem. Pobijte jeho kumpány a jděte do prvního patra. Mnich si odteleportuje tělo mrtvé Cantry. Vezměte ze země Batlin's medailon a teleportujte se za mnichem skrz hadí bránu na Monk Isle. Promluvte si s Cantrou a pak s mnichy o Cantřině šílenství. Nyní vás čeká dlouhá cesta přes furnance, bažiny a mnoho dalších zpět do severních lesů. V horském masivu najdete jasně viditelný vchod. Jeskyní se vymotejte na severní ledové pláně.

Ledové pláně. Jděte stále na sever po západním pobřeží až najdete ledový vor. Použijte ho a jeďte s ním na západ k ostrovu tučňáků. Tam zhruba uprostřed seberte magebane a vraťte se na vor. Plujte směrem na sever až k dračímu ostrovu. U jihozápadního vchodu zabijte draka a naberete jeho krev do džberu a vraťte se na hlavní pevninu. Jděte na jih a až potkáte prvního Gwaniu (bíle ochlupená postavička). Promluvte s ním a vydejte se na východ do jeho vesnice. Vyhledejte Gwaniici se jménem Bwaiynda a dejte jí džber s krví. Potom vyhledejte Yenani a zeptejte se jí na „valuable secret". Jděte k poslednímu výběžku hor (hodně na jihu) a vejděte do první jeskyně od západu.

City of Chaos I. Na každý podstavec položte shodnou runu a pak je používejte v pořadí: I, S, C, G, I. Jděte na severovýchod k většímu domu. Vstupte do místnosti s rakví a přečtěte svitek na podstavci. Odpovězte „vengeance" a „no". Zabijte Vasculcia, vezměte si od něj červeno-modrý klíč a pokračujte do vedlejší místnosti. Vezměte Philanderer friend a flux analyzer použijte na Black sword. Jděte do západní místnost a otevřte ohradu kouzlem magic unlock. Od kostry si vezměte oba hadí zuby a jděte na východ přes můstek a pak na severovýchod. Dveře otevřte klíčem od Vasculcia a zamiřte do Temple of Emotion.



Temple of Emotion. Z podstavců vezměte lodestone of hate a lodestone of happiness. Pak si promluvte s flekem na zdi a rozsekejte zbytky sloupu uprostřed místnosti. Vezměte lodestone of love, který byl pod sloupem, pokračujte na jih a tam vezměte lodestone of despair. Všechny lodestony položte na sloupky okolo vody na východě. Naberte vodu do džberu a podívejte se do oka měsíce (eye of the moon).

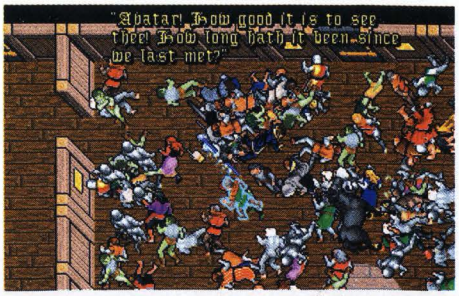
Temple of Tolerance I. Jděte na severovýchod do Temple of Tolerance. Tam si promluvte s Mortegrem na ostrůvku a sešlete telekinesi na rumpál. Otevřte dvoje tajné dveře vedoucí k ostrůvku. Promluvte si opět s Mortegrem a po tom, co vám dá svitek s kouzlem summon shade, ho přiberte. Po opuštění chrámu vám Mortegro zmizí a vy se bez něj vydejte dál na severovýchod až ke vchodu do skály s velkými vraty.

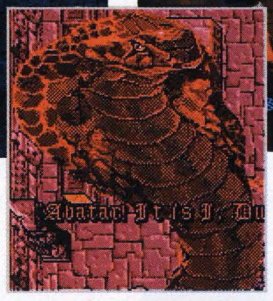
City of Order. Vejděte dovnitř a zabijte automatona. Jděte k mřížím a sešlete telekinesi na spínač na západní zdi chodby za mřížemi. Jděte na východ a pak na sever. Mříže otevřte opět tlačítkem na zdi. Projděte tajnou chodbou od severu až úplně na jih. Potom zamiřte na východ a ve velké chodbě projděte tajnými dveřmi na severu. V kapli Disciplíny seberte dýku. Vraťte se a jděte stále na jih. V kapli Etiky vezměte jeden ze svitků a vraťte se k východu z kaple. Pak pokračujte cestou stále na východ a potom na jih. V kapli logiky seberte abacus. Dojděte do středu města k podstavci před zamčenou knihovnou. Pokládejte věci z kaplí na podstavec v tomto pořadí: svitek, dýka, abacus. Zamiřte do budovy a sejděte jižním schodištěm. Automatonovi řekněte „Yes" a vraťte se po schodech nahoru. Na podstavec položte žezlo (scepter) od automatona a po teleportaci jděte na sever. Ze stolů vezměte dva klíče. Na severozápadě použijte jeden z nich a přečtěte si knihu. Odejděte jedním ze zamčených teleportů (použijte zbylý klíč). Následně jděte na jihovýchod. Mříže otevřte tlačítkem na sloupu. Jděte na východ a u mříží řekněte automatonovi: „I folow order" a nechte si dát test. Odpověď je „the structure of order". Jděte na sever a mrtvému pirátovi seberte klíč. Vraťte se na jih a dále na západ. Jděte na sever ke dveřím s nápisem: Vault of the dead a použijte na ně klíč od piráta. Pokračujte severně až na konec chodby a zmáčkněte spínač na zeleném koberci. Jděte až k velkým dveřím a odtud na sever. Tam všechny pobijte a od Seliny (in memoriam) si přepište kouzlo dispel field. Pokračujte na sever až k Batlinovi. Po jeho „náhlé" smrti mu seberte black rock serpent of chaos (dále jen b.r.s. of chaos) a také ho zbavte všech hadích zubů z jeho jawbone.

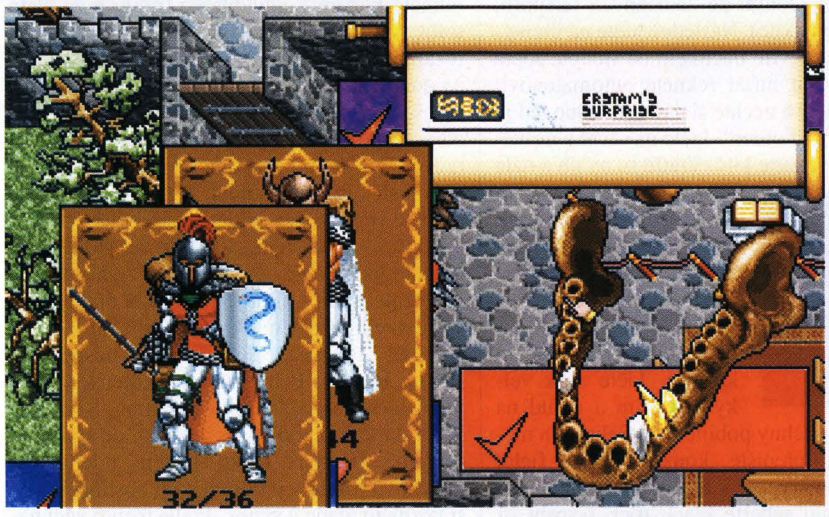
Osvobození Gweno. Vraťte se k Vasculciově jeskyni a odtud se dejte na sever podél skály. Až narazíte na ruiny, musíte najít tajnou stěnu přesně na sever od nich. Jděte na sever, západ a následně na jih a tam hledejte místnost s truhlami. Vezměte b.r.s. of Balance a vraťte se k Vasculciovu domu. V místnosti, kde jste našli Flux analyzer, sešlete kouzlo dispel field na silové pole okolo gwani horn. Seberte gwani horn a vraťte se ke Gwaniům. Promluvte s Yenani a jděte na sever k jeskyni Trappera. Zabijte Trappera a jeho klíčem otevřte zlatou truhlu v severní místnosti, ze které vezměte amulet. Vraťte amulet Yenani. Budete odměněni dalším hadím zub. Vezměte si vor a jeďte na severozápad na nejvzdálenější ostrov. Tam v západní chodbě proboře led gwani hornem a to samé udělejte s ledovými obelisky. V prostředním obelisku je tělo Gweno, a tak si ho naložte na záda a vydejte se na Monk Isle. Jděte za Karnaxem a nechte Gweno oživit. Pak se ho zeptejte na „Bane of Chaos" a odjeďte do Moonshade. Navštivte seminarium a tam v hale použijte philanderer friend na sochu Fedabiblia. Fedabiblio vám dá serpent scroll a vy jděte za Stefanem. Vezměte si od něj hadí zub a klíč a zabijte rytíře. Najděte hadí zuby postupně v domech těchto mágů (ve zlatých truhlách): Gustacia (ve sklepě), Frigidazzi, Torrisia a u Mage lorda. Jděte do domu přibližně uprostřed města (je obklopen zahradou a oplocen). Tam otevřte tajnou stěnu na severu. Projděte do zahrádky a pokračujte podél domu na jih, kde z ukryté truhly vezměte comb of beauty. Pak jděte na západ od města ke dvěma domkům. Dveře menšího z nich odemkněte klíčem od Stefana a zevnitř si vezměte b.r.s. of Order.

Temple of Discipline. Vraťte se ke Karnaxovi a promluvte s ním. Jděte do Temple of Discipline. Tam zmáčkněte tlačítko na zdi a sejděte po západních schodech. V jižní místnosti objevte tajnou stěnu a vezměte klíč z neviditelné truhly. Vyjděte nahoru a potom vyběhněte po východních schodech. Severní dveře odemkněte klíčem z neviditelné truhly a ze zlaté truhly vezměte obsidian Y-shape. Potom otevřte tajnou stěnu na jihu, ze stolu vezměte obsidian quartz-shape a klíč a sejděte k oltáři na proti soše Serpent of Order. Položte na něj obsidian y-shape na levo a obsidian quartz-shape na pravo. Vyjděte po západních schodech. V jižní místnosti přečtěte knihu ležící na poličce. Sejděte dolů. Opět sejděte, ale tentokrát prostředním schodištěm. Klíčem ze stolu odemkněte jižní dveře, za kterými si ze zlaté truhly vezměte klíč. Tímto klíčem odemkněte severní dveře a vejděte. Po své vlastní smrt odcestujte do Moonshade. Konkrétně do hospody za Petrou. Řekněte Petře o svých zážitcích s kyselinou (acid) a požádejte ji o pomoc. Buď vám Petra dá klíč, nebo si ho vezměte od mrtvého captaina Hawka. Tímto klíčem odemkněte Hawkovu truhlu v jižním pokoji hostince a z ní si vezměte mapu a svitek. Podle těchto věcí nalezněte serpent crown ve vykotlaném stromu (kousek na jihozápad od Fawn). Vraťte se do Temple of Discipline a vejděte do západní místnosti s dvěmi pódii. Tam se Petry zeptejte chce-li si vyměnit tělo a na její otázku odpovězte „Yes". Potom zmáčkněte tlačítko a po proměně jděte opět dolů po středním schodišti. Dále jděte na sever skrz kyselinu a po schodišti nahoru, kde naberte vodu do dvou džberů. Jděte zpět k Petře a odjeďte na Monk Isle. Použijte džber s water of Discipline na Gweno a promluvte si s ní.

Prisms for Banes. Jeďte do Moonshade a zajděte za Torrisiem (je asi v paláci) a uzavřete s ním obchod. Vy mu přenechte Philanderer friend a on vám za ní dá svitek s kouzlem create prism, který si přepište. Jděte za Duciem (do kovárny) a promluvte si s ním. Pak jeďte na sever, kde zabijte alespoň devět sněžných hadů, kteří vám jistě rádi přenechají svá srdce. Navraťte se k Duciovi a zeptejte se ho na „Worm gems". On vám vytvoří a předá jednu prism, na kterou vy sešlete kouzlo create prism. Tento proces opakujte třikrát. Vraťte se na Monk Isle a promluvte si s Gweno. Použijte džber s water of Emotion na jednu prism.







Přepněte páku v jihozápadním rohu pokoje. Projděte tajnými dveřmi. Pod schody je tajná stěna a za ní truhla s klíčem, který seberte. Dveře na severu odemkněte klíčem z hudební místnosti a v následujícím pokoji přepněte páku na severozápadě. Projděte tajnými dveřmi a dveře na východě odemkněte klíčem z jídelny. Na severozápadní dveře vedoucí do dětského pokoje musíte použít páčidlo. V dětském pokoji najdete ve skříni další klíč. Sejděte po schodech do druhé haly. Otevřte severovýchodní dveře klíčem z dětského pokoje a dále tajné dveře na jihozápadě. Projděte tajnou chodbou na jih a otevřte další tajné dveře na jihovýchodě chodby. V místnosti přepněte páku na severovýchodě a vraťte se do tajné chodby. Jděte směrem na sever, pak na východ a nakonec na jih. Na úrovni druhé místnosti od severu zmáčkněte páku a skrz tajné dveře vejděte do pokoje. Ve skříni seberte fialový klíč, kterým otevřte jižní dveře ve druhé hale. Vejděte do mučírny a tam přehoďte páku. Vraťte se do východní části tajné chodby a projděte jižními tajnými dveřmi. Otevřte jižní dveře a vejděte do trůnního sálu. Jděte stále na západ, kde budete nuceni pobít své bývalé přátelé. Jejich těla si naložte na záda a odjeďte na Monk Isle. Tam použijte na každé tělo black sword a ten pak na každou prism. Potom nechte své přátelé oživit a na Dupreho použijte džber s water of Discipline.

A to je vše, přátelé... **—Marek & Ondřej**

Temple of Enthusiasm. Jděte do Temple of Enthusiasm, projděte bludiště a na západní straně černočerveně kostkovaného sálu vyndejte z truhly klíč, kterým odemknete severní dveře. Jděte ke studni a naberte vodu do džberu. Použijte ji na druhou prism. Použijte magic lens na východ od studny.

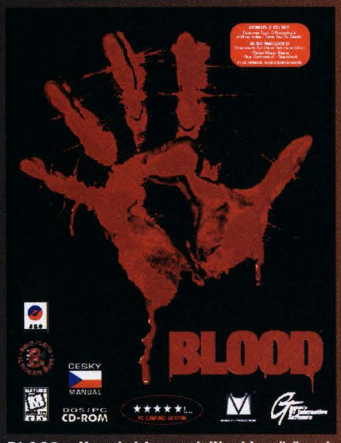
Jděte do Gustaciova domu v Moonshade a vejděte skrz zahradu do sklepa, kde položte džber na podstavec a pak ho použijte na poslední prism.

Castle of White Dragon. Jeďte do Hradu bílého draka, který se nachází těsně nad gorlabskými bažinami. Po vstoupení do velké síně se přemístěte do místnosti s zrcadly. Tam objevte tajnou stěnu na východě. Kostře seberte klíč a jím otevřte dveře z místnosti do haly a též dveře do knihovny. Vyjděte nahoru po schodech a naproti zase sejděte dolů do pracovny. Vezměte klíč ze stolu a opět vyjděte po schodech. Jděte na severozápad a sejděte po schodech. Vypáčte dveře na jihovýchodě. Otevřte dveře na severu a vejděte do jídelny. Vezměte klíč z pod jednoho z talířů na západě a jděte k východu z hradu. Vyjděte nahoru, a pak sejděte schody úplně na západě. Vezměte klíč pod píšťalou a jděte do haly. Nejzápadnější dveře odemkněte klíčem ze stolu v pracovně.

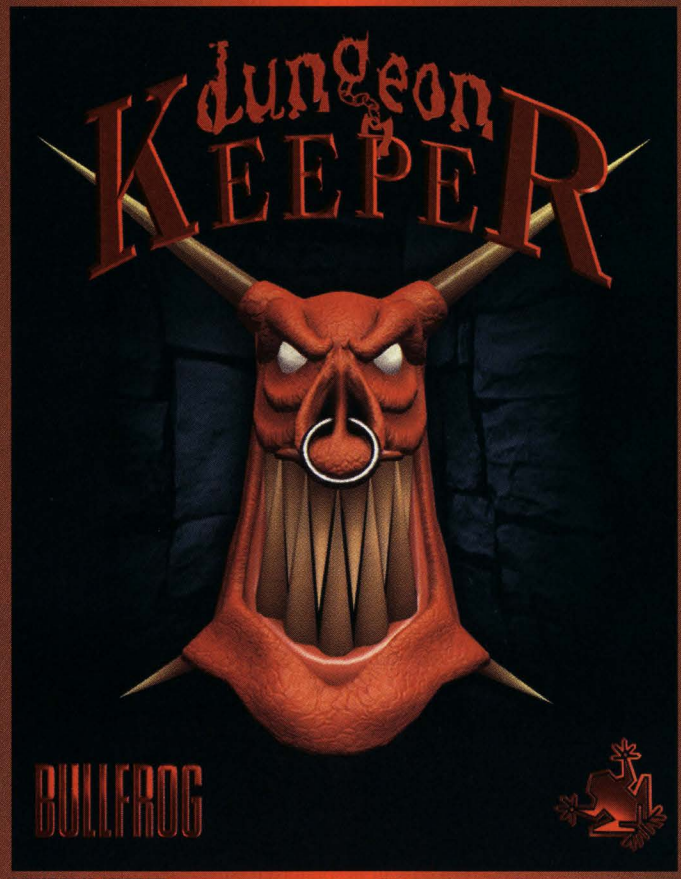
Nejlepší hry

JRC

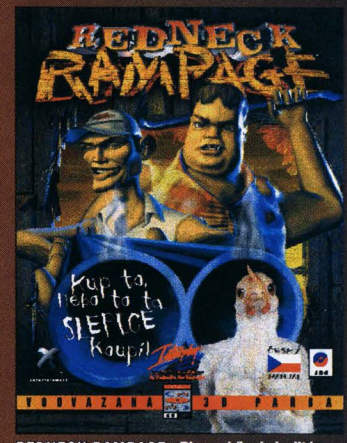
...jsou s českým manuálem



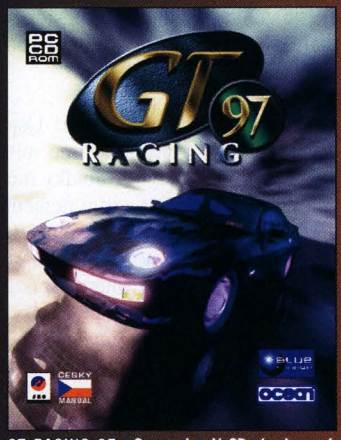
BLOOD - Hra plná krve, násilí a hlavně černého humoru. Před touto hrou musíme varovat všechny děti a také odpůrce násilí ve hrách. Je to totiž opravdový 3D teror. *1490,- Kč konec června*



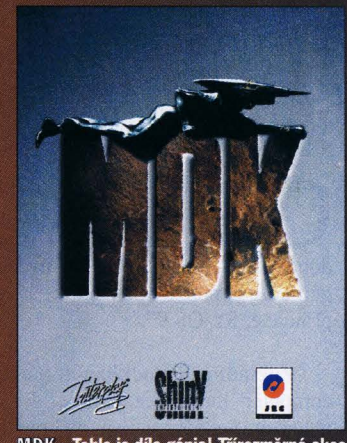
DUNGEON KEEPER - Nepochybně nejočekávanější projekt letošního (a vlastně už loňského) roku je konečně tady. Revoluční dungeon naruby, který je vlastně spíš real-timovou akční strategií, si rozhodně nesmíte nechat ujít. *1790,- Kč začátek července*



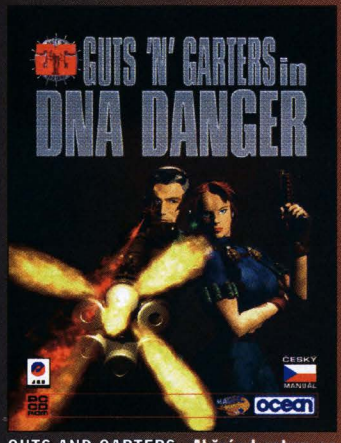
REDNECK RAMPAGE - Plno zabíjení, dvojitá porce srandy a polovina inteligence. Tohle je prostě parádně vodvázaná 3D pařba, při který se budete skvěle bavit. Pomůže k tomu i perfektně napružená muzika a neopakovatelný manuál ve výborném překladu Františka Fuky. *1590,- Kč již v prodeji*



GT RACING 97 - Super plynulé 3D závody v nejlepších autech napříč těmi nejkrásnějšími scenériemi. Pokud máte rádi rychlá auta, neměli byste přehlédnout ani tento nejnovější přírůstek do rodiny automobilových simulací. *1490,- Kč začátek července*

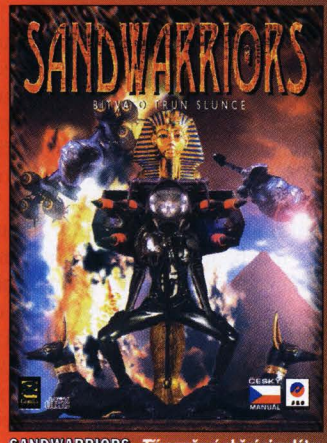


MDK - Tohle je dílo génia! Trírozměrná akce napěchovaná tou nejlepší grafikou a totální hratelností, která bourá všechny konvence v tomto žánru a přichází se spoustou nových nápadů. 100% FMV free! *1490,- Kč již v prodeji*

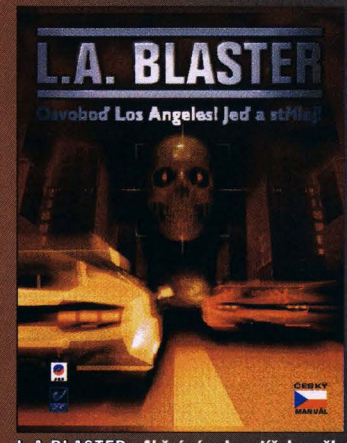


GUTS AND GARTERS - Akční adventure, ve které byla věnována maximální pozornost i tomu nejmenšímu detailu. V této hře na vás čeká přes sto lokací v nádherné SVGA grafice kompletně vyrenderované na počítačích SGI. *1490,- Kč začátek července*

IMPERIUM GALACTICA - Jedinečná kombinace real-time válečné strategie na zemi i ve vesmíru s budováním říše a výborným příběhem. Tuhle hru si musí zahrát každý, kdo to s naší galaxií myslí dobře. *1590,- Kč konec června*



SANDWARRIORS - Trírozměrný akční simulátor s absolutní volností pohybu, desítkami perfektních misí a množstvím vedlejších úkolů. Je to opravdový 3D nářez, který vás připoutá do křesla na mnoho desítek hodin! *1590,- Kč již v prodeji*



L.A.BLASTER - Akční závody autíček s pěknou renderovanou grafikou od tvůrců série Megarace. Šlápněte na plyn a vyražte do ulic Los Angeles. *790,- Kč již v prodeji*

Prodejny JRC: **Praha 1:** Vladislavova 24, tel. 02 - 24 22 86 40 ● **Praha 2:** Nám. I.P.Pavlova 3, tel. 02 - 24 24 01 23 ● **Praha 1:** Truhlářská 18, tel. 0603 - 43 16 09 ● **Brno:** Husova 8a, tel. 05 - 42 21 84 61 ● **Ostrava:** OD Galerie, Zámecká 20, tel. 0603 - 45 67 66 ● **Plzeň:** Nám. republiky 12, tel. 019 - 723 73 57 ● **Pardubice:** Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24 ● **Zlín:** OD Prior, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 72 11 469 l. 218 ● **Hradec Králové:** OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45 ● **Ústí nad Labem:** OD Labe, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276 ● **Frýdek-Místek:** Nádražní 1089, tel. 0658 - 622 236 ● **Ostrov nad Ohří:** Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94

RADY A TRIKY AMIGA

Sensible World of Soccer

Na stránkách Excaliburu jsme si o SWOSech mohli počíst do sytosti. Tento nejlepší a nejprodávanější fotbal si své skvělé přívlastky (nejlepší, úžasný, super) ze zahraničních periodik zasloužil zcela oprávněně. Jen mne překvapilo, kolik lidí ignorovalo SWOS díky neobvyklé tvrdosti a velké obtížnosti. A právě jim patří následující článek.

Celý text byl psán podle SWOSu 96 a jeho EURO datadisku. Ačkoliv se tedy zdárně můžete domnívat, že Excalibur zaspal dobu, není tomu tak. Všechny uvedené rady fungují a lze je použít i na nejnovější verzi, nazvané příhodně, SWOS 97.

Začínáme. Po odkliknutí funkce Career vás computer ihned katapultuje do role hracího manažéra, stačí si jen vybrat klub vašeho srdce (SLAVIA). Opravdu je zde na výběr tým z celého světa. No a po options je tu rozpis. Hlavní lišta tvoří rejstřík všech zápasů, které musíte odehrát. Ihned doporučuji kouknout se na stav konta, kolik vám bylo na první sezónu určeno. Právě SK Slavia má k dispozici něco přes dva milióny, což není ani moc, ani málo. Uložte na transfer listinu alespoň pět hráčů, které chcete prodat (neprodávat brankáře a útočníky). Jen podotknu, že u zápasu máte vždy buď písmeno H (hra doma) nebo A (hra venku), právě u evropských pohárů je to dost důležité, takže bacha. No a můžete se vrhnout do prvního zápasu (Play Match) - ze začátku není opravdu moc práce. Rozhodně bych nepřestavěl taktiku, protože pokud nemáte nové plejery, není to vůbec vhodné (co byste chtěli měnit, he?). Jen se, prosím vás, koukněte na lavičku, je možné, že se zde skrývá větší talent, než hráč, kterého máte určeného pro utkání, a to by byla mela. Také omrkněte oponenta, jak drahé má své svěřence a jaké rozestavení volí.

Match. Na začátku mistrovského soupeření je vám přidělena strana automaticky (což je nevýhoda oproti starému FIFA Soccer). Pokud s ní nesouhlasíte, stiskněte ESC. Pozor na příliš pozdní zmáčknutí, např. při úvodním semifinále UEFA, které bylo hráno doma, jsem nesouhlasil s volbou strany a dementoval začátek zápasu. Jaké bylo ale moje zjištění, když mi počítač napařil kontumaci 5:0 (což jaksi pro odvetu proti LAZIU nedává příliš velké naděje...). V zápasu pasujte dlouhé balóny od obránců hned k útočníkům, nebo kratší přihrávky od beka směrované k středopolaři, s tímto midfieldem „vyvážejte" míč daleko od půlky a malou ranou přihrajte k útočníkovi. Ten může utíkat ze šikma a vypálit ostrou střelu, což je zhruba 82% šance na trefení gólu (u brankáře s cenou pod 600 tisíc). Také může běžet rovně proti gólmanovi a dát mírnou faleš (joy mírně do strany) (60%) z velkého vápna. A při zápolení obou útočníků jeden ze šikma mírně vystřelí (z větší dálky), brankář vyrazí, a druhý velkým skluzem doťukne (70%). Rozhodně se ale nenechte obrat o merunu v obraně, radši ukopněte na roh, než abyste se zkoušeli vyhnout. Také hned zfaulujte, je-li to potřeba a nadechuje-li se nepřítel k velkému sólu. Buďte variabilní, pokud uvidíte, že nějaký hráč byl právě tvrdě „zatakován", hnedle ho vystřídejte. Na hřišti by nebyl nic platný a navíc by se mu zranění zhoršovalo a celá sezóna by jen padla na léčení.

Pokud se alespoň trochu držíte rad, které jsem popsal, v prvních třech zápasech byste měli získat alespoň bod, což pro úplný začátek není špatné. A budete se zlepšovat, uvidíte. Stojí to za to.

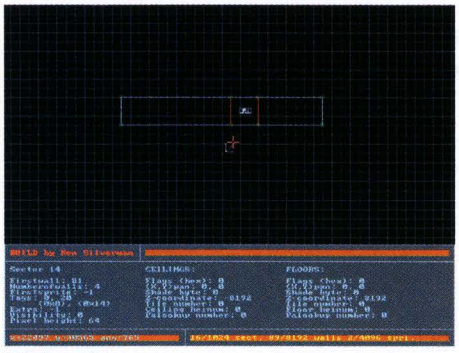
Uprostřed sezóny. Jsou-li mé výpočty správné, měly by se nakupit zranění a nabídky za hráče. Před každým jednáním si gamesu uložte a zkuste z nabídek vymačkat maximum (někdy druhá strana odstoupí, hru loadněte, a už víte, kam můžete s požadovanou cenou jít). Zranění jsou také ošemetná věc. U hráče se objeví, na kolik týdnů nemůže hrát a přesto zkrátka nejede traktor. Samosebou jej potom musíte vystřídat, nejlépe někým se stejnou profesí (A za A, RW za RW atd.). Prodejte tolik lidí, abyste za ně mohli dostat alespoň miliónového útočníka, nikoho jiného pro začátek nekupujte! Lepší, než namátkově zkoušet štěstí a kupovat zajíce v pytli, je transfer listina, navíc, nikoho nemusíte tolik přeplatit. A v této chvíli pozastavte prodej, záplatujte volná místa slabšími hráči a jedem. Dobrý útočník je opravdu základ. Začnete vyhrávat zápasy, a dokonce budou přicházet ještě lepší nabídky. Neberte je (možná ty velice lukrativní)!

Zvláštní kapitolou jsou nováčci, počítač je generuje náhodně a chodí po každém, zhruba třetím, zápase. Jenže jejich vstup se nevyplatí. Zatímco je byste uvolňovali pro zápas a rostly by jim akcie o pět tisíc liber, skuteční profesionálové by zahřívali lavičku a jejich hodnoty klesaly o 50 - 100 tisíc.

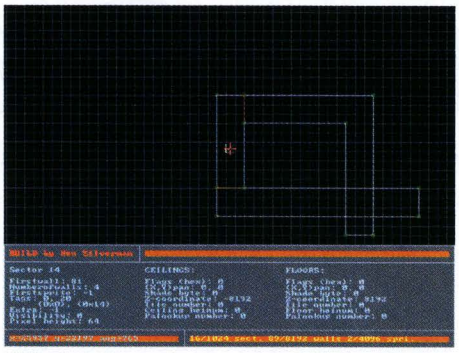
Závěr sezóny, nová etapa. Úspěchem první sezóny je sedmé místo v české lize se Slavií. Nabídky možná přijdou, ale klub zatím neměňte, pokud si chcete vydřít pořádný „kádr", změnu doporučuji po vítězství v Lize Mistrů nebo jiném atraktivním poháru, to jste už opravdu profíci. Po skončení počítač předloží výsledky jiných soutěží a můžete začínat od začátku. Zkontrolujte bank, peníze určitě přibyly, nakupte hráče a půjde to zase o něco lépe. Zbývá už jen devatenáct ligových ročníků...

Poslední slovo. SWOS 1995-96 (EURO) je opravdu geniální, oproti předchozímu SWOS se toho tolik vylepšilo, krása. Jinak je tomu ovšem u nejnovějšího dílu, jde totiž jen o malinkaté změny ve složení celé koncepce, což jistě naštve potencionální kupce, kteří s napětím očekávali 3D clone, CD verzi, renderovanou grafiku, naprostou změnu celého herního systému (ehm)... Všechny díly fungují na A500, doporučuji však A1200 HD + 4 MB Fast nebo Memory Master I Mb, protože už je tolik různých installerů, ale každý potřebuje alespoň 3 MB paměti (odzkoušeno). Pro zlepšení nálady na závěr. Měl jsem možnost ozkoušet verzi SEOS 1996 pro PC; to, co jsem testoval, snad ani nebyl fotbal, dal bych mu tak 33%. A touto škodolibou poznámkou končím, u rad na SWOS 1997 / 98 nashledanou.

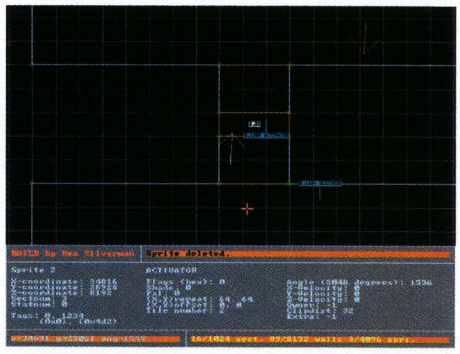
PS: Nikomu to neříkejte, ale chystá se SWOS 1996-97 Update, na Amigu only, s úplně novými funkcemi, oficiální od Sensible Software! COOL!! **—Martin Tuček**



Výtah ve 2D.



Křížení - i přes to, že se místnosti kříží, není z jedné vidět druhá.



Otevírání dveří přepínačem (sectoreffector je vynechán kvůli přehlednosti, ale být tam musí).

EDITOR

BUILD - Duke Nukem 3D

2. díl: Doplňky BUILDu, složitější věci.

Textura BIGORBIT bez paralaxy.

1. Doplňky BUILDu. KEXTRACT.EXE - Utilita k vyndání souboru z DUKE3D.GRP. Spouští se z příkazového řádku příkazem KEXTRACT DUKE3D.GRP SOUBOR.EXT

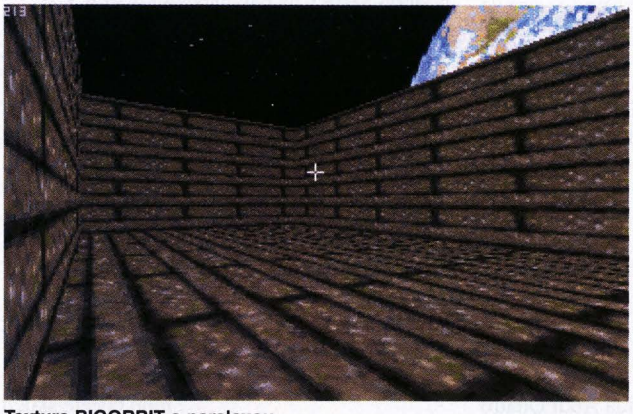
A jak zjistit jméno souboru v GRP? Prohlédnout ho editorem nebo prohlížečem a na začátku jsou jména souborů. Nejlépe je to vidět, když si přepnete prohlížeč na hexadecimální - je to seřazeno v jednom sloupci a je to přehlednější. A k čemu to vlastně je? Je to vhodné například ke studování map, aby jste se tak naučili něco nového.

EDITART.EXE - Utilita na kreslení ART souborů - sprity, textury apod. Bohužel se mi nepovedlo zjistit, jak se s touto komplikovanou utilitou pracuje.

2. Naklápění podlah. Jak sklopit podlahu tak, jako je například v prvním levelu? Jednoduše: Pomocí kláves [a] můžete naklánět podlahu i strop. Většinou je však někde chyba - naklání se to tam, kam nemá. Pokud chcete určit, od které zdi se má naklánět, ve 2D si dejte myší na tuto zeď a stiskněte ALT-F. Tímto se nastaví jako první v sektoru a můžete vesele naklánět.

3. Výtah. Výtah se dělá velice jednoduše. Udělá se jako sektor mezi dvěma pevnými. Dáme mu Sector LoTag 17 - Stiskneme ve 2D modu T a napíšeme 17 a stiskneme ENTER (viz obr. 1).

4. Chodby přes sebe. Již několikrát se mi stalo při tvorbě levelu, že jsem potřeboval chodbu na určitém místě, ale zjistil jsem, že v těch místech již nějaký sektor je. Jde to vyřešit jednoduše. Můžete přes tento původní sektor nakreslit to, co potřebujete a nebudete mít žádné problémy se spuštěním. Jediné dvě podmínky toho jsou, že nesmí být dvě zdi „v sobě" a sektor nesmí být vnořený - musí nějak přesahovat z toho původního. Pomocí toho lze vytvořit taková chodba, jako je na obrázku 2. Tato chodba ne-



Textura BIGORBIT s paralaxou.

musí být v jedné úrovni (což by vypadalo nerealisticky) a vhodné je použít tuto vlastnost zejména s naklopení podlah - výstup do dalšího patra apod. pochopitelně to lze použít i se schody.

5. Schody. Uděláme si chodbu, kde budou schody. Postupně si na zdech uděláme body pomocí INSERT. Vždy dva body proti sobě propojíme červenými čárami tak, jako kdyby jsme dělali místnost. Po spojení prvního a druhého se však objeví sector split - sektory se tímto oddělí. Nyní uděláme takto každý schod a ve 3D normálně vytáhneme do požadované výšky.

6. Paralaxa. Toto velmi divné slovo dělá věci. Pokud se použije na strop, z pevného stropu se stane „Nebe" - Bude to vypadat jako venku. A jak tento efekt udělat? Jednoduše - jakmile si dáme kurzor na strop, stiskneme P. Postup je vyobrazen na obrázku 3 a 4. Ale některé textury mají nevýhodu, že pokud jsou na stropě, tak okamžitě člověka zabijí, hned jak do tohoto sektoru vejde. To se dá vyřešit tak, že dáte paletu 3 dané texturě (na stropě dáte ALT-P a napíšete 3). Paralaxa lze použít i na podlahu. Ale pokud chci mezihvězdný prostor, musím mít pochopitelně i stěny oparalaxované. Toto je složitější úkon, který bude v dalším díle.

7. Zdi. Zeď, kterou se nedá projít se dělá stisknutím B ve 2D, a to v ten okamžik, když stěna bliká. Hitscan (tj. že stěna testuje, zda do ní bylo střeleno) se dělá stisknutím H na stěně ve 3D. Tyto vlastnosti jsou pouze pro zdi červené, tj. ty, přes které je vidět. Hitscan se navíc používá pouze na výjimečných případech a jeho samostatné použití nemá smysl. Má to nevýhodu - nelze otexturovat. Ale pokud ji chceme otexturovat, stačí jí pomocí M ve 3d nastavit příznak MaskWall - klávesa M. Nyní se objeví stěna, která již má texturu, tu můžeme otexturovat na mříž, nastavit Blokování průchodu, pokud jsme to neudělali a je hotovo.

8. Aktivátory. Activator (nebo Activatorlocked) umožňují otevřít něco přepínačem. Uděláme to tak, že do dveří dáme akcivator a někam dáme jeho přepínač / zámek a nastavíme lotag (ALT-T v 2D) přepínače a activatoru na stejnou hodnotu. Activator je stejně jako sectoreffector takové písmeno hned na začátku seznamu textur. Jak se toto propojení udělá je na pravém horním obrázku.

ActivatorLocked se používá stejně. A jak se Activator a ActivatorLocked liší? Activator otevře dveře a po uplynutí určené doby v HiTagu sectoreffectoru se dveře opět zavřou a musí se hledat zpět přepínač. Activatorlocked tyto dveře odemkne navždy - neotevřou se, ale můžeme si je kdykoli otevřít.

9. Okna. Okna (sklo) se dělá tak, že si uděláme do okna maskwall a otexturujeme ho na sklo (pruhy na růžové). Maskwallu nastavíme blokování průchodu a Hitscan. To způsobí, že skrz sklo neprojdeme a že půjde rozstřelit.

10. A co příště? Příště si řekneme čísla používaných textur, přidám na CD můj level, řekneme si o dalších typech dveří atd. Pokud to stihnu, tak je v tomto čísle na CD editor a čeština.

—Jan Šembera alias Ineťák

POSLEDNÍ ⊕ POMOC

SLEPÍ VIDÍ, CHROMÍ CHODÍ, MALOMOCNÍ JSOU OČIŠŤOVÁNI, HLUŠÍ SLYŠÍ, MRTVÍ VSTÁVAJÍ

Mt 11,3-5

P C

Zde si můžete vyzkoušet to, co se využívá jen tehdy, když už jste vyzkoušeli úplně všechno v rámci vašich možností a schopností. Pokud znáte nějaké další záchranné postupy (cheaty), napište nám.

Duke Nukem 3D

DNSTUFF	všechny zbraně
DNITEMS	všechny věci (holoduke atd.)
DNCASHMAN	Zmáčkni mezerník a uvidíš..
DNCORNHOLIO	nesmrtelnost

Doom

IDKFA	všechny zbraně
IDDT	odkryje mapu
IDDQD	nesmrtelnost
IDSPISPOPD	procházení zdí (Doom 1 only)

—Lobin XXV.

Quiver

WARP	další úroveň
WUSS	nesmrtelnost
NUKE	zabije všechny nepřátele
MMAP	kompletní mapa
PANSY	všechny zbraně
BUTTHEAD	klíče

Need for Speed 2

HOLLYWOOD	bonusové kolo
PIONEER	nová auta
ARMYTRUCK	přidá nákladák
BMW	přidá BMW
MERCEDES	přidá mercedes
QUATTRO	přidá Audi Quatro
VANAGON	přidá VolksWagen
LANDCRUISER	přidá Toyotu Landcruiser
MIATA	přidá Madzu Miata

Outlaws

OLPOSTAL	všechny zbraně
OLCDS	kompletní mapa
OLREDLITE	zmrazí nepřátele
OLAIRHEAD	létání (X,C)
OLJACKPOT	všechny věci

Test Drive Off Road

místo jména napište tato hesla, které postupně entrujete:

cheat1 cheat2 cheat3 cheat4 cheat5 ciggies

Axelerator

držte CTRL a napište:

MUCHMONEY	peníze
ALLWEAPONS	zbraně
HELPME	spraví auto
AGRESSOR	super zbraně
BOOSTER	zrychlí auto

Moto Racer

Podepište se jako: CDNALSI	všechny tratě
CESREVER	zrcadlové tratě
CTEKCOP	malá motorka

Imperium Galactica

podržte SHIFT na pak napište KAROLY

C	všechny vynálezy
V	přidá 100 000 kreditů
5	hodnost LT
6	hodnost CPT
7	hodnost CMDR
8	hodnost ADM
9	hodnost GR ADM

Shadow Warrior

Stiskněte T a pište:

SWGREED	aktivuje čity
SWCHAN	nesmrtelnost
SWGIMME	všechny předměty
SWTREK	+ číslo epizody a levelu, do kterého chcete skočit
SWLOC	snímková frekvence
SWRES	změna rozlišení
SWMAP	odhalí mapu

Logical

WHITE MIAMY	kód do 99 úrovně
THE FINAL CUT	editor úrovní

Killing Time

WHOOPDANG	všechny zbraně

Toxic Bunny

BREED	nový králík
AEIOU	peníze
BOING	další úroveň

Street Racer

V GAME OPTIONS napište v CUP PASSWORD tato hesla:

DOUGAL	platinový pohár
NEJATI	zlatý pohár
TRAFIK	stříbrný pohár
TURGAY	tajná úroveň

Theme Hospital

Přepněte se do obrazovky s obrázkem faxu a stiskněte na něm zelené tlačítko. Napište 24328, čímž aktivujete cheaty. Při hře pak:

SHIFT C	přidá 10 000$
CTRL C	kompletní výzkumy
F12	vyhrajete úroveň
F11	prohrajete úroveň

Deus

V úvodním menu zajeďte myší do levého horního rohu a stiskněte najednou ALT+CTRL+C. Až se přestane hýbat kurzor, napište na numerické klávesnici 3615 a odentrujte. Až se začne kurzor zase hýbat, začněte novou hru a můžete si vybrat úroveň, ve které chcete začít. Při hře stiskněte CTRL+T a dostanete všechny zbraně, léky a věci.

Tiger Shark

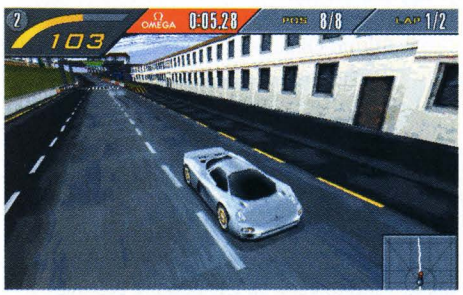
V menu stiskněte N a SPACE a pište:

HAPPY	nesmrtelnost
BLAST	nekonečně nábojů
EMPTY	nepřátelé nestřílí dozadu
AMMO	super zbraň
FREE	nelze se vybourat

Project Paradise

Stiskněte P na pište:

MAGIC	všechna kouzla
METAL	všechny zbraně
EVIL	všechny bonusy



NEED FOR SPEED 2

THEME HOSPITAL

OUTLAWS

Přehled obsahu Excaliburů 0 - 10 (Excalibur Classic)

články

Festival Amiga '90
Comics
Z redakce do redakce
Sci-fi povídka Experiment
Sierra On-Line
Fuxoft - rozhovor s F. Fukou
Malé novinky
Vždyť létat je tak snadné
3D Construction Kit
Když vypnou proud
Škatule, škatulky, škatuličky
Bullfrog - Populous
Hrozí vám při hraní nebezpečí?
Pyramida neznalosti
Sharp a hry
Pařanská balada

recenze

Alien
Alien Breed
Anticipation
Arcanoid
Atomix
A-10 Tank Killer
Barbarian
Battle Ships
Battle Squadron
Belegost
Block Out
Blodia
Bombuzal
Brain Blaster
Brat
Buck Rogers
Budokan
B.A.T.
Cadaver
Carrier Command
Castle Master
Centurion
Chips Challenge
Colorado
Coloris
Commando
Corporation
Dam Busters
Damocles
Deflektor
Deuteros
Dragon's Lair
Dungeon Master / Chaos Strikes Back
Elite
Elvira
Enduro Racer
Enigma Force
Escape from Colditz
Eye of the Beholder
E-Motion
Falcon
Falcon Mission Disk 1+2
Fighter Bomber
Flipull
Flood
Full Throttle
F-16 Combat Pilot
F-15 Strike Eagle II
F-19 Stealth Fighter
F-29 Retaliator
F/A-18 Interceptor
Gods
Golden Axe
Great Courts II
Gunship
Hardball
Harley Davidson
Heroquest
Indiana Jones
Indiana Jones III
Invaders
Jet Flight
Jumping Jack'son
Kayleth
Kick Off II
King's Quest V
Klax
Knight Lore
Lemmings
LHX Attack Chopper
Locomotion
Logo
Loom
Lord of the Rings
Lord of the Rings vol. I
Lotus E.T.C. I
Lotus E.T.C. II
Maniac Mansion
Maniac Miner
Mega-Lo-Mania
Millennium 2.2
Neuromancer
Night Shift
Obitus
Operation Wolf
Out Run
Pentagram
Pinball
Pinball Magic
Pipe Mania
Plotting
Police Quest
Populous
Powermonger
Predator
Prince of Persia
Puzzle Boy
P. P. Hammer
Rac Lombard Rally
Railroad Tycoon
Red Baron
Red Heat
Return to Eden
Running Man
R.B.I. Baseball II
Sekačka Trávy
Sentinel
Shadow Fire
Shadow of the Beast I
Shadow of the Beast II
Shanghai
Silent Service
Sim City
Sokoban
Space Quest I
SpeedBall II
Starquake
Stunt Car Racer
Super Cars
Super Cars II
Team Suzuki
Test Drive I, II, III
Tetris
The Gold of the Aztecs
The Great Escape
The Lost Patrol
The Secret of Monkey Island
Tomahawk
Total Recall
Toyota Celica GT Rally
Tower of Babel
Turrican I&II
Turn It
Tusker
Twin World
Unreal
Warlords
War in Middle Earth
Way of Exploding Fist
Wings
Winter Games
Wrath of the Demon
Worm in Paradise
Xenomorph
Xenon II - The Megablast
Xor

návody

Ataristův protiútok
A-10 Tank Killer
Barbarian
Battle Command
Belegost
Cadaver
Castle Master I
Cauldron II
Colony
Chaos Strikes Back
Cruise for a Corpse
Dam Busters
Damocles
Dan Dare II
Dark Man
Dark Side
Dizzy
Dizzy II
Dizzy III
Dragon's Lair I
Driller
Dungeon Master
Elite
Elvira
Enigma Force
Equinox
Falcon
Feud
Fighter Bomber
Future Wars
F-19 Stealth Fighter
F-29 Retaliator
Hero's Quest
Hero's Quest II
Hundra
Indiana Jones I
Indiana Jones II
Leisure Suit Larry II
Maniac Mansion
Neuromancer
Nosferatu the Vampire
Operation Stealth
Paradroid
Persian Gulf Inferno
Powermonger
Prince of Persia II
Pyjamarama
Railroad Tycoon
Rex I,II
Saboteur
Space Quest I
Space Quest III
Shadow Fire
Shadow of the Beast I
Shadow of the Beast II
Speedball II
Strike Force Harrier
Supermacy
Super Cars
The Elf
The Great Escape
The Rise of the Dragon
Three Weeks In Paradies
Thunder Cats
Total Recall
Tusker
War in Middle Earth
Xenomorph
Yie ar Kung-Fu

tipy & triky

Tipy & Triky (str. 5, 34 ,37, 60, 97, 130, 160, 166, 196, 257, 277)
Pokemania
Pokemania ZX
POKE pro ZX,Atari,Sharp
POKE pro ZX,Atari,Sharp
Elvira-super tip

Svazek má 292 stran!

Dotisk legendárních Excaliburů dohotoven!
Obsahuje též návod na Prince of Persia II (Ex18+).
Získat ho můžete pouze od Excaliburu poštou.
Omezený náklad, proto neváhejte!
Předplatné vyřizujeme obratem.
Za doporučené zasílání příplatek 20 Kč.

Jak ho získat?

Stačí, když poukážete 240 Kč složenkou typu C na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce"* napíšete:
Excalibur Classic = 240 Kč.
Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

EXCALIBUR INZERT

1/2 strany .....8.000 Kč
1/4 strany .....4.000 Kč
1/8 strany .....2.500 Kč
1/16 strany .....1.500 Kč

PCP - EXCALIBUR, Box 414, 111 21 Praha 1. Tel.: 02/66 71 23 15, Tel. + fax: 02/66 71 23 16

HORKÉ TIPY

FRAGILE ALLEGIANCE 1399
KKND 1349
NEED FOR SPEED 2 1699
Z EXTRA LEVELS 199

POČÍTAČ

C.C.S. EUROPE PROFI STUDENT. Základní deska Pentium 75-200 MHz, MMX, AMD-K5, Cyrix 6x86, 256 kB Cache - procesor Cyrix 6x86 P-120 RAM 8 MB EDO - HDD 1.0 GB - CD-ROM 8x - FDD 3,5 - VGA karta PCI 1 MB, zvuková karta SB-Pro kompat. - MiniTower, klávesnice US/CZ - 1/2 roční členství v Club of Mortals - 14" monitor 1 024 x 768 NI, LR.....**29995 vč. DPH**

CD-ROM sada UNIVERSE

300 GAMES FOR WINDOWS 299
300 her všeho druhu pro Windows.

NEW 300 GAMES FOR WIN. 2 299
Dalších 300 vynikajících her pro Windows.

APOGEE COLLECTORS 299
Soubor většiny her vydaných shareware gigantem, firmou Apogee.

NEW BUSINNES SOFTWARE LIBRARY 329
Kolekce programů pro každodenní práci v kanceláři.

NEW CLIPART AND FONTS 329
Vynikající kolekce černobílých obrázků a fontů pro Vaše dokumenty.

COLOR PCX IMAGES 299
Obsahuje přes 1700 kvalitních obrázků.

DOOM 1ADD-ONS 299
Levely, editory, zvuky, cheaty pro DOOM 1.

DOOM 2 ADD-ONS 299
1500 nových levelů, utility, editory pro DOOM 2.

FONTS & ICONS 299
Tisíce ikonek a fontů pro Vaše Windows.

GAMES & EDUCATION 299
Soubor 1000 nejlepších her vzdělávacích programů.

GIFS 299
Několika tisíc barevných GIF obrázků.

NEW LANGUAGE AND DICTIONARIES 329
Kolekce jazykových programů a slovníků.

MONO PCX CLIPART 299
12000 černobílých obrázků pro Vaše PC.

MUSIC & GRAPHICS 299
Kolekce hudebních a grafických programů a souborů.

PD GOLD 299
Soubor nejlepších shareware programů ze všech oblastí.

SOUNDS 299
Kolekce desítek zvukových a hudebních programů a souborů.

SPACE & SCI-FI 299
Obrázky, programy a animace z vesmíru a SciFi.

NEW TETRIS A MAHJONG 329
Kolekce desítek verzí legendárních her Tetris a Mahjong.

NEW VISUAL BASIC SOURCE CODE AND REFERENCE 349
Stovky zdrojových kódů a pomůcek pro Visual Basic.

CD-ROM sada EROTIC UNIVERSE

ADULT GIF PICS VOL. 1 299
Soubor 4000 kvalitních erotických obrázků.

ADULT GIF PICS VOL. 2 299
Další 4000 obrázků z oblasti erotiky.

ADULT GIF PICS VOL. 3 299
Poslední díl úspěšné série.

NEW ADULT GIF PICS VOL. 4 349
Poslední díl úspěšné série.

ASIAN LADIES 1 349
Exotická kolekce erotických obrázků divek žijících v Asii.

BLOND BABES 349
CDčko plné nádherných blondýnek.

NEW DREAM GIRLS 379
Toto CDčko je plné dívek z Vašich nejtajnějších snů

NEW FABULOUS FOUR 379
Vynikající erotická kolekce.

FANTASY GIRLS VOL. 1 349
Nádherné dívky prověří Vaší fantazii.

FANTASY GIRLS VOL. 2 349
Nádherné dívky prověří Vaší fantazii.

GIRLS WHO LIKE GIRLS 349
Vynikající CDčko plné těch nejlepších lesbických obrázků.

HOT ACTION GIRLS 1 349
Stovky hard-erotických hires obrázků.

HOT ACTION GIRLS 2 349
Další kvanta hard-erotických obrázků.

JUST 18 349
Vynikající kolekce erotiky.

LUSTY LESBIANS VOL.1 349
Erotické obrázky s lesbickou tématikou.

LUSTY LESBIANS VOL.2 349
Pokračování veleúspěšné CD-ROMky.

PAGE 3 COLLECTION 349
SUPER - Kolekce erotických obrázků TOP modelek.

PIXELS OF DESIRE 349
Další z řady vysoce kvalitních erotických obrázků.

PLEASURE GIRLS 349
CD-ROM plná dívek pro Vaše potěšení.

SENZATIONS 349
Erotické senzace najdete právě na této CD-ROMce.

STOCKINGS/SUSPENDERS 1 349
Další vysoce kvalitní erotická CD-ROM.

STOCKINGS/SUSPENDERS 2 349
Název Punčochy/Podvazky lecos napovídá.

NEW SPECTRUM MILLENIUM 379
Výborná kolekce erotických obrázků.

WORLD BEST BREATS 349
Výběr nejlepších erotických obrázků.

WORLD OF LANA COX 349
Topmodelka Lana Cox Vámukáže ty nejtajnější části jejího těla.

WORLD OF TERESA MAY 349
Topmodelka Teresa May Vám ukáže ty nejtajnější části jejího těla.

NEW WORLD OF SAMI WALKER 379
Topmodelka Sami Walker Vám ukáže ty nejtajnější části jejího těla.

OBJEDNÁVKA

Závazně objednávám toto zboží:

Počet ks	Zboží	Cena

Balné 45,-

jméno, adresa: _____ podpis: _____

VŠECHNY CENY JSOU VČETNĚ DPH. ZMĚNA CEN VYHRAZENA.

COmputer COnnection

CENA POŠTOVNÉHO JE 40 - 70 KČ.

Zásilková služba:
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8
tel./fax: 02-6832309

Prodejny her, HW, SW, Universe CD:
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8, tel./fax: 02-683 2309
Branická 40, 147 00 PRAHA 4, tel./fax: 02-462 651

allstar
computer systems

Šumavská 19, Praha 2, Tel. 24255505, 24255508, Fax.24257357, email: allstar@mbox.vol.cz

Nově otevřeno: Allstar Moravia
Svornosti 2, Havířov 736 01, tel.: 069/68 10 900, fax: 069/ 68 10 564

Možnost splátkového prodeje a leasingu
Uváděné ceny jsou bez DPH 22%

Počítačové sestavy ALLSTAR CLASSIC

PC AllStar Pentium K-5 PR-75	19.336,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-133	21.303,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-166	23.762,-

Sestavy obsahují následující komponenty:

- ✗ Mother Board PCI, ISA, Chipset Intel Triton, 8 MB EDO RAM, 256kB Burst Cache,
- ✗ HD 1.2 GB, FDD 3.5", PCI Grafická karta 64 bit./1 MB
- ✗ Barevný SVGA 14" monitor, MPRII, Klávesnice WIN95, myš, Provedení MiniTower

Příplatky k počítačovým sestavám:

CD ROM12xSpeed+zvuková karta Sound 16	3.990,-
Další 4MB EDO RAM	656,-
HD 2.1 GB	1.290,-
HD 4.3 GB	3.690,-
15" digitální SVGA monitor	3.115,-
Windows 95 + instalace	2.746,-

Přestavby počítačů:

Pentium AMD K5-75, MB IntelChipset	3.990,-
Pentium AMD K5-133, MB IntelChipset	5.490,-
Pentium AMD K5-166, MB IntelChipset	7.990,-

V ceně je započten Mother Board, procesor a chladič procesoru

Modemy:

Supra Fax 33.6ext.	5.575,-
Supra Fax 33.6int.	4.489,-
Voice-FaxModem 33.6 ext.	4.450,-
Voice-FaxModem 33.6 int.	3.450,-
Motorola Lyfe Style 33.6 ext.	7.500,-

Aktivní reproduktory:

15 W Target Active	590,-
25 W Monsoon	690,-
40 W Samsung Active	1.303,-
120 W Typhon Active	1.467,-

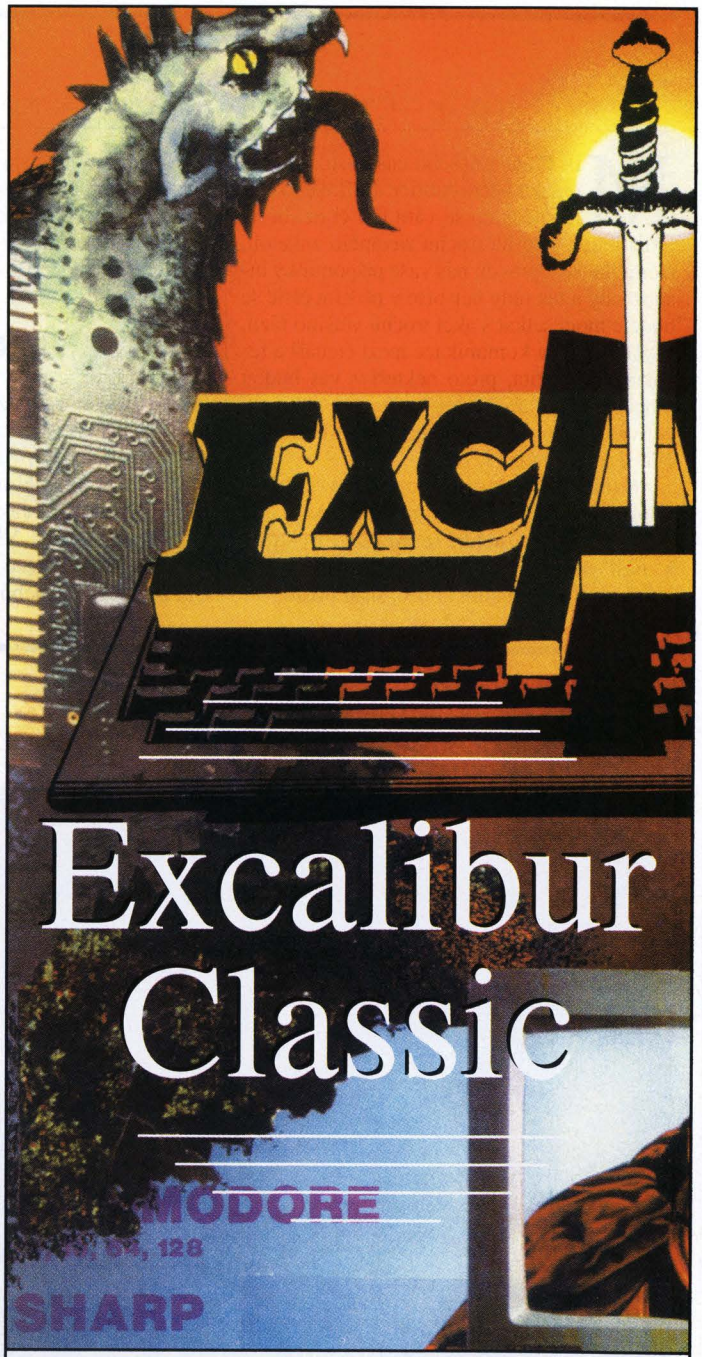
Počítačové sestavy ALLSTAR PROFI

Intel Pentium-133	37.394,-
Intel Pentium-166	40.384,-
Intel Pentium-200	43.413,-
Intel Pentium-166 MMX	43.413,-
Intel Pentium-200 MMX	51.434,-

Sestavy obsahují následující komponenty:

- ✗ Mother Board PCI, BIOSTAR TUD TX, 512kB Burst Cache, obsahuje nejnovější čipovou sadu TX (10% nárůst výkonu oproti HX chipsetu) chlazení procesoru podle jeho teploty-řízené základní deskou
- ✗ 16 MB EDO RAM,
- ✗ 3.5" FDD mechanika,
- ✗ Pevný disk QUANTUM 1.2GB FireBall
- ✗ Gr. karta DIAMOND STEALTH 2240 3D, 2MB EDO RAM
- ✗ CD-ROM 12xSpeed Toshiba
- ✗ 15" SVGA digitální monitor OEM PHILIPS, NI, LR
- ✗ klávesnice Ergonomic WIN 95, myš
- ✗ provedení MiniTower

Záruka 2 roky



Dotisk legendárních Excaliburů 0-10 dohotoven!

SVAZEK MÁ 292 STRAN!

Obsahuje též návod na Prince of Persia II (Ex18+).
Získat ho můžete pouze od Excaliburu poštou.
Omezený náklad, proto neváhejte!
Zasíláme doporučeně obratem po zaplacení.

JAK HO ZÍSKAT?

Stačí, když poukážete 240 Kč složenkou typu C na adresu **PCP - Excalibur, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce"* napíšete: **Excalibur Classic = 240 Kč.**

Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

SOUTĚŽ

O POČÍTAČOVOU HRU, TENTOKRÁTE... SYNNERGIST

Milí Přátelé našeho časopisu! Minulá otázka v této rubrice aprílového čísla zněla: co se vám líbí či nelíbí na Excaliburu, a to již trochu zavánělo anketou. Nemýlíte se, opravdu nás vaše připomínky inspirovaly a tak tedy nejspíše v příštím čísle se budete moci setkat s akcí trochu většího rázu. Myslíme si, že komunikace mezi čtenáři a redakcí je důležitá, proto někteří z vás budou moci získat zajímavé ceny (ozve se někdo?). Na vaše připomínky a návrhy se těšíme a určitě si je vezmeme k srdci.

Samozřejmě jsem zapomněl uvést správnou odpověď na otázku minulého kola zní: „Líbí se mi vše, nelíbí se mi nic“. Bohužel, k naší nelibosti takto neodpověděl nikdo, avšak není všem dnům konec, snad příště.

Do dnešního čísla si jeden z našich autorů připravil zajímavou soutěž. Omluvte prosím její svérázný styl. Pokud by se vám zdálo, že ta jména jste už někdy slyšeli.... hmm...., myslím, že je to možné.

SOUTĚŽ S MRKVOSOFTEM!

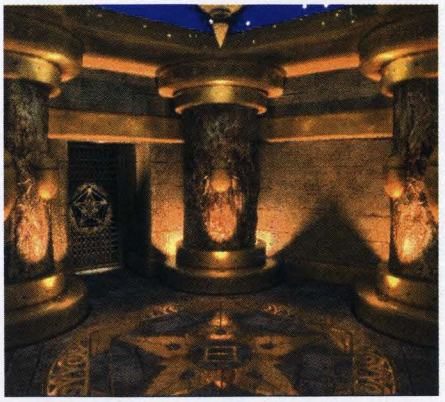
Pozor! Jistě se vám už někdy stalo, že vás O$ M$ WINDOW$ hezky sejmul. Faktem je, že prudí asi každýho. Koho ale naštval nejvíc? Před kým se totálně ztrapnil a ukázal, že nemá právo si říkat O$? Jaká nejkurióznější pohroma se vám stala? Všechno to posílejte na moji mailovou adresu <KLOKANEK@GEOCITIES. COM>, nebo na poštovní adresu: Jan Šípek jr., Sadová 2114, Nymburk, 288 03. Přikládejte fotky (pomocí ALT+PRINT SCREEN), záznamy, soubory, náhrobní kameny a podobně. Nejlepší příspěvky budou samozřejmě zveřejněny v Excaliburu a jejich autory odměním disketou nacpanou parodiemi na Micro$oft. Všechny příspěvky pak budou zveřejněny na Internetu.

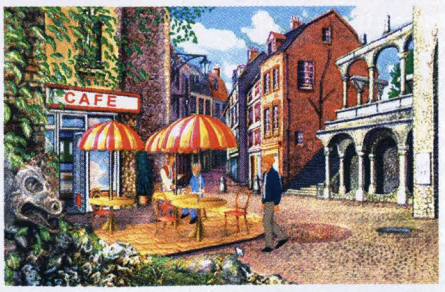
A jeden na konec: Víte, jak se bude jmenovat Bill Gate$, až dostane šlechtický titul? Hrabě deBill Gate$! :-) **—Kangaroo**

Disclaimer: M$ WINDOW$ je ochranná známka společnosti Micro$ Corporation. Micro$oft neznamená totéž jako Microsoft, Bill Gate$ není hrabě Bill Gates a Wokna$ nejsou Windows.

CO PŘÍŠTĚ?

SYBILA BY ZÁVIDĚLA A TU NEZNÁTE KROMĚ VYBRANÝCH ŠKOL





Ovšem pevně věříme, že se třeba již vyloupne Dark Earth či avizovaný Commanche 3. Co se rubrik týče, zkusíme se věnovat taky trochu fantasy hrám a nějaké té literatuře. Taktéž se můžete těšit na další rady k civilizaci 2. Redakce prodělala velké změny a doufáme ve zlepšení ve všech směrech (-ml- je optimistou vždy a za každého počasí a i kdyby měl časopis kreslit, psát si do něj sám a rozšiřovat po vzoru rychlošípáckého tamtamu, vydávat ho bude). Snahu nám narušují především prázdniny, které odlákají vždy spoustu autorů od jejich práce a ani her se nikdy neurodí. Ale po prázdninách....., však uvidíte.

Legendární Excalibur krále Artuše

Jak ušetřit 480 Kč ročně?

Mnozí z vás si jistě při zprávách o stavu české ekonomiky položí otázku: „Kde vezmu peníze na nájem a energii? Zbudou mi ještě peníze na to, co jsem kupoval/kupovala dříve?“ EXCALIBUR proto přichází s nabídkou: „Můžete mít EXCALIBUR + CD, jako dříve, a navíc ušetříte 480 Kč ročně!“

Je to jednoduché: stačí si předplatit EXCALIBUR + CD na 12 čísel (nebo na 6 čísel s poloviční úsporou)! Na jednom čísle ušetříte celých 40 Kč - EXCALIBUR s CD vás tedy přijde na pouhých 100 Kč! Je to velký rozdíl: dříve 140 Kč, nyní jen 100 Kč!

Asi si řeknete: „Jak je možné, že EXCALIBUR poskytuje tak výhodnou cenu?“ Odpověď je opět jednoduchá. Pokud EXCALIBUR pošleme poštou přímo vám, můžeme vám poskytnout oněch 40 Kč slevy, které by jinak obdržel prodejce jako svůj podíl z prodeje.

Jak to všechno funguje?

Předplatitelé se těší maximální pozornosti ze strany vydavatelství. Zásilky jsou dopravovány poštou až do domu na uvedenou adresu. Formát EXCALIBURU (zmenšená A4) je uzpůsoben poštovním schránkám na sídlištích a riziko zcizení se snižuje na minimum. Případné reklamace vyřizuje EXCALIBUR ke spokojenosti zákazníka do 24 hodin. Případné dotazy rádi zodpovíme na tel. 02 / 66 71 23 15 - 6.

EXCALIBUR jako dárek!

EXCALIBUR CD je výborná možnost, jak obdarovat někoho ze svých blízkých (nebo samozřejmě i sebe) a zajistit mu tak spolehlivý přísun potřebných programů a informací. Vždyť EXCALIBUR je časopise s univerzálním CD, kde se kromě her nachází spousta hodnotných shareware programů různého zaměření.

Čas hraje svoji roli.

Pokud si nyní předplatíte EXCALIBUR CD, zaplatíte za jedno číslo včetně CD-ROM místo 140 jen 100 Kč! Tato nabídka však nebude platit pořád. Proto se o předplatném rozhodněte včas, abyste mohli mít EXCALIBUR za pouhých 100 Kč. (Pokud si EXCALIBUR předplatíte, zaručujeme vám zaslání toho počtu časopisů, které máte předplaceny, i kdyby mezitím došlo k změně ceny nového předplatného.)

Co udělat pro získání slevy?

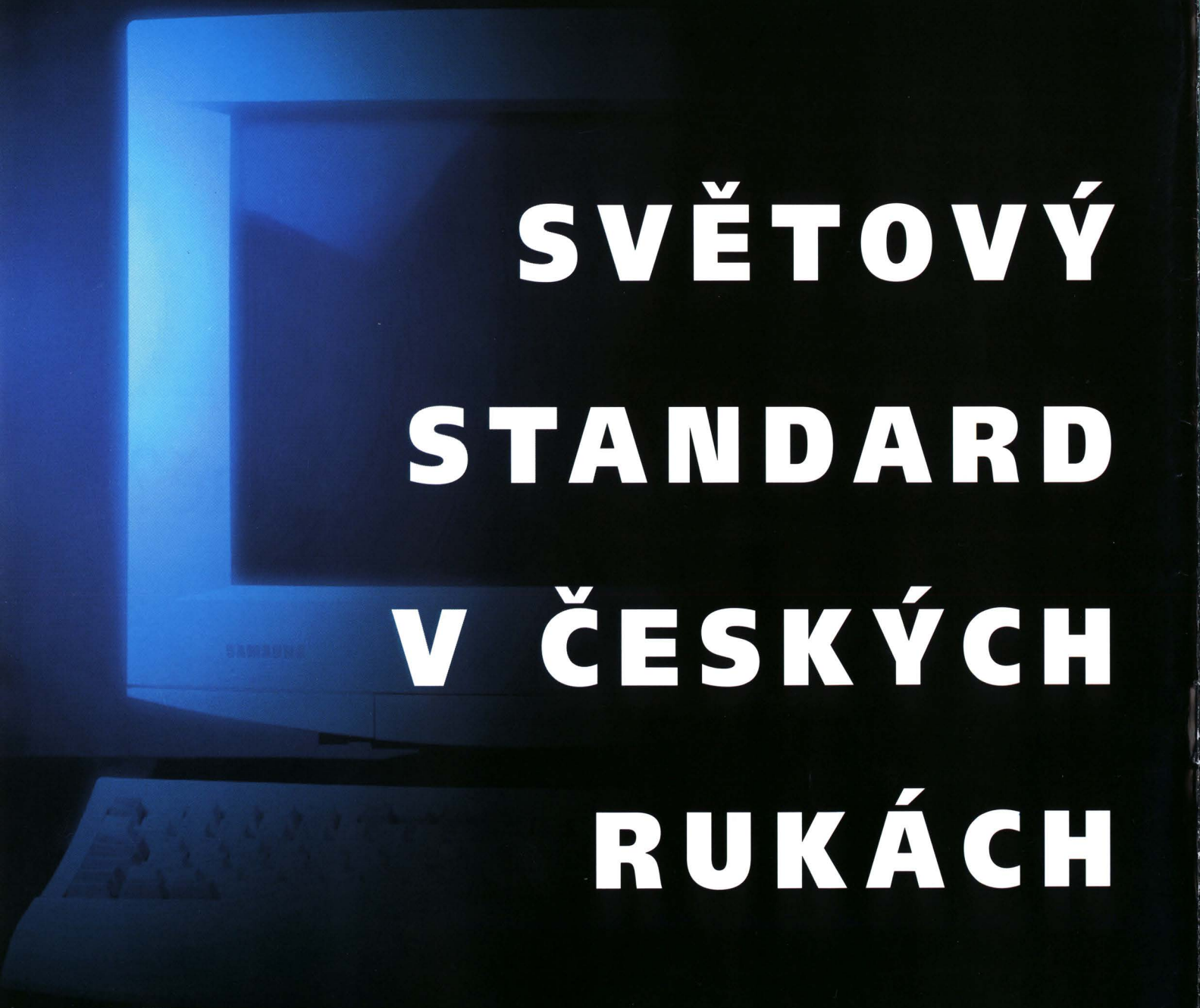
1. Přesvědčte se o výhodnosti této nabídky. Rozhodněte se, zde si předplatíte roční předplatné za 1 200 Kč a ušetříte tím 480 Kč, nebo zda zaplatíte 600 Kč a ušetříte tak 240 Kč. Naplánujte si, jak využijete ušetřené peníze.
2. Na poště uhraďte roční předplatné 1200 nebo půlroční 600 Kč poštovní poukázkou typu C na adresu **PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1.** Kontrolní ústřižek si ponechejte. A to je všechno. EXCALIBUR budete nadále dostávat poštou od nejbližšího čísla.

Případné dotazy ohledně předplatného rádi zodpovíme na tel. 02 / 66 71 23 15 - 6.

Těšíme se, že vás již brzy budeme moci oslovovat jako předplatitele EXCALIBURU.

BRAVE

OSVĚDČENÁ ZNAČKA POČÍTAČŮ



SVĚTOVÝ STANDARD V ČESKÝCH RUKÁCH

intel inside
pentium

ProCA Na Vinobraní 1792/55, Praha 10, Tel.: 02/67283116-7, Fax: 02/67283120
LIBRA Electronics Chelčického 13A, České Budějovice, Tel.: 038/7743201-3, Fax: 038/7743204

Loga Intel Inside a Pentium Processor jsou registrované ochranné známky Intel Corp.